VERSIÓN.1.0-Nº172
www.superjuegos.es
GRUPO ZETA 30 aniversario

GUÍA COMPLETA (PRIMERA PARTE)
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

SUPERJUEGOS xtreme

PS3 · XBOX 360 · Wii · PS2 · NINTENDO DS · PSP · GAME BOY ADVANCE · Retro

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

1'95 €
CANARIAS: 2'10 €



ANÁLISIS EN EXCLUSIVA
GHOST RIDER
PARA PS2 Y PSP

¡¡PRIMERAS PÁGINAS DEL CÓMIC EN EL INTERIOR POR LA CARA!!

TODO CASTLEVANIA
¡VAMPIROS CON CHORRERAS!

HOLOCAUSTO PS3
¡PREVIEWS DE LOS PRIMEROS JUEGOS!
RESISTANCE: FALL OF MAN
VIRTUA FIGHTER 5
MOTORSTORM...

SÚPER DESCUENTO 5€
EN ESTOS JUEGOS
CALL OF DUTY 3 (PS2)
BROTHERS IN ARMS D-DAY (PSP)
METAL SLUG ANTHOLOGY (PSP)
RAINBOW SIX VEGAS (XBOX 360)
SONIC THE HEDGEHOG (XBOX 360)

ANALIZAMOS
LO MEJOR DE GAMECUBE • CRACKDOWN • OKAMI • WARIO WARE SMOOTH MOVES...

STAFF

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Ugo R. Sánchez
Redactores Jefe: Bruno Sol Nieto y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas, Daniel Rodríguez Martín
Maquetación: J. L. López y Francisco Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ana Reguera
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel. 91 586 33 00 E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Óscar Becerra

Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Ornella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel. 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel. 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: Javier Borgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel. 96 352 68 36. Fax 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel. 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221 48011 Bilbao. Tel. 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel. 981 148 641. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel. 49 89 453 04 20, Fax 49 89 439 57 51 **Benelux:** Lennart Ave & Associates, Lennart Ave, Bruselas, Tel. 32 2 649 28 69, Fax 32 2 644 03 95 **Suecia:** Lennart Ave & Associates, Caroline Ave, Estocolmo, Tel. 46 8 661 01 03, Fax 46 8 661 02 07 **Francia:** IMC International Magazine Company, Eliane de Viry, Paris, Tel. 33153648881, Fax 33145002581 **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel. 39 02 33 61 15 61, Fax 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña:** GCR International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel. 44 207 730 60 33, Fax 44 207 730 65 28 **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel. 351 21 385 35 45, Fax 351 21 388 32 83 **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel. 41 61 275 46 09, Fax 41 61 275 46 10 **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel. 1212 599 50 57 Fax 1212 599 82 98 **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel. 00 30 1 685 17 90, Fax 00 30 1 685 33 57 **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel. 81 3 5259 2691, Fax 81 3 5259 2679 **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel. 65 536 11 21, Fax 65 536 11 91 **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel. 886 2 2754 3036, Fax 886 2 2754 2736 **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel. 82 2 313 1951, Fax 82 2 312 7535 **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel. 52 55 20 75 00, Fax 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** RENDRO PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7 Pol. Ind. Can Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de CV. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17209-92 Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO: UGO R. SÁNCHEZ. LA TIPOGRAFÍA BORED® Y SUS VARIANTES ESTÁN REGISTRADAS POR GRUPO Z BAJO AUTORIZACIÓN DE UGO R. SÁNCHEZ.



ESTAMOS EN EL AIRE

Tengo dos chapitas que suelo exhibir en mis camisetas con orgullo, por encima de las sempiternas de Pac-Man, Bloodhound Gang o La Noche de los Muertos Vivientes. Una de ellas muestra un sencillo letrero en el que se puede leer «Practico un arte menor».

Quienes leemos tebeos, libros de ciencia ficción conspiranoica, vemos películas de zombis italianos o escuchamos música que algunos calificarían gustosos de polución sonora, estamos más que acostumbrados a que nuestras preferencias culturales sean consideradas un arte menor, un entretenimiento de segunda categoría. La proverbial cuestión de la miel y la boca del asno. Por eso, me hace mucha gracia cuando los fans más dioptrópicos se cierran en banda y exigen que se consideren los videojuegos como Arte.

No necesito que me admitan en el club de los adultos. No necesito que la ultraviolencia del píxel, el sexo chusco, el humor de taberna y las emociones elementales y estomagantes que me proporcionan los videojuegos se conviertan en objeto de estudio académico. Llámenlo arte moderno, llámenlo arte pop, llámenlo arte menor, pero déjennos disfrutarlo.

Por eso, el orgullo de llevar a **Ghost Rider** en la portada de este número y regalar cuatro páginas de su nueva colección es doble: ¿videojuegos más tebeos? Sí, gracias. Arte menor, puede, pero menudo.

Y a todo esto, ¿qué pone en la otra chapa de las dos de las que hablaba al principio? Pues «**Fuck Art - Let's Dance**». O sea, lo que veníamos diciendo.



V.1

xtreme

SUMARIO



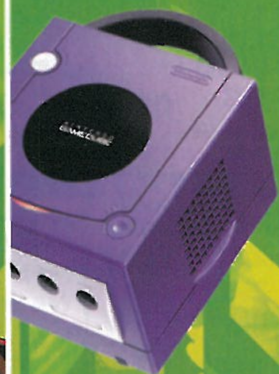




172
FEBRERO 2007

2007 será el año del Motorista Fantasma, el héroe más macarra de la Marvel. Analizamos en exclusiva su debut en PS2 y PSP y os regalamos la vista con un avance de su nuevo cómic. Además hacemos un repaso a la saga Castlevania y a los inminentes lanzamientos para PS3.








GHOST RIDER
EL VIDEOJUEGO
2K
Vendió su alma al diablo y ahora Johnny Blaze ilumina el cielo nocturno transformándose en su alter ego, Ghost Rider "El Motorista Fantasma".
Deberá proteger a los demás de sufrir el infierno en la tierra.
Y devolver los demonios del infierno contra los villanos Blackheart, Vengeance y Scarecrow....
Para proteger la vida y el alma de su amor Roxanne.
JUEGA UNA NUEVA
HISTORIA EXCLUSIVA
• Un nuevo e inédito argumento de los creadores del comic Garth Ennis y Jimmy Palimiotti.
• Combinación de combate cuerpo a cuerpo y acción vertiginosa sobre dos ruedas contra diversos enemigos de los comics de Marvel.
• Gran cantidad de extras incluyendo los comics clásicos de Ghost Rider, imágenes del "making of" y muchas más sorpresas.
• Combates multijugador en las motocicletas del infierno de hasta cuatro jugadores en PSP® (PlayStation®Portable).
EN CINES EL 16 DE FEBRERO
WWW.GHOSTRIDER-ELJUEGO.COM
GHOST RIDER
NO TE PIERDAS LA EDICIÓN 100% MARVEL
Todo lo que quieras saber sobre el juego en
PlayStation 2
PANINI COMICS
xtreme
Disponible para PlayStation2 computer entertainment system, PSP(PlayStation® Portable) y Game Boy Advance.
Disponible en tu Movistar. Entra en emocion > Videojuegos > Tiendas de Juegos > Marvel
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
PSP
GAME BOY ADVANCE
COLUMBIA PICTURES
MARVEL



SI ERES AFICIONADO A LOS REALISTAS SHOOTERS DE ZIPPER INTERACTIVE ESTÁS DE ENHORABUENA; LOS SEALS VOLVERÁN A PS2 Y PSP E INCLUSO PODRÁN COMPARTIR DATOS ENTRE AMBAS.

EL NUEVO REEMPLAZO

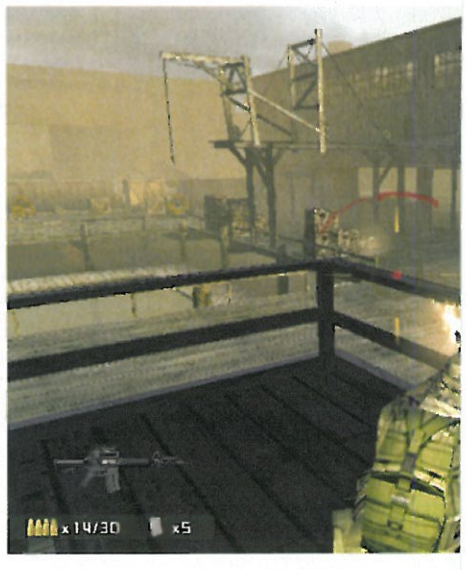
LA NUEVA GENERACIÓN SOCOM PARA PS2 Y PSP

_MELONGASOIL

Nacido como oponente de *Counter-Strike* en una batalla ya perdida desde el inicio, el título de **Zipper Interactive** ha ido ganando adeptos a lo largo de sus diferentes (ejem) entregas. Tras su estreno en **PSP**, con un título más asequible para todo tipo de jugadores que las versiones para **PS2**, sobre todo gracias a la inclusión de un sistema de auto-aim (es lo que tienen los *shooters* con un solo stick analógico) y su esperado regreso a **PS2** con la tercera entrega de la saga, el año comenzará con buen pie para los aficionados a los *shooters* ultra-realistas y las pachangas *on-line* en general. Por un lado, la versión para **PlayStation 2**, ***SOCOM: Combined Assault***, presenta un desarrollo basado en un único (y ficticio) emplazamiento, la ciudad de Adjikistán, juego *on-line* para un máximo de 32 jugadores (por desgracia, haciendo uso de los mismos mapas de *SOCOM 3*, aunque ambos títulos serán compatibles en la red), una nueva modalidad *on-line* que permitirá a cuatro personas completar el modo historia de forma cooperativa, nuevos vehículos y nuevas armas. La versión para **PSP**, que lucirá el originalísimo título de ***SOCOM: Fire Team Bravo 2***, será compatible con el *headset* aparecido junto a



MULTIJUGADOR. Al fin, después de *sólo* tres entregas, Zipper Interactive ha descubierto el potencial multijugador que posee un shooter en el que en todo momento, el jugador individual va acompañado por otros tres miembros del mismo equipo. Cuatro personas podrán avanzar en el Modo Campaña de forma cooperativa, bien a través de Internet o mediante split-screen_



E-MAIL DE LOS RUMORES

//MIEDO A LA OSCURIDAD 5_ Ya confirmado que Silent Hill 5 está en pleno desarrollo, y con acontecimientos que transcurren paralelos a la segunda entrega, empieza a hablarse de exclusividades. En este caso, sólo para PS3.

//COCHES PIÑATEROS_ Que el recuerdo de Diddy Kong Racing sea [moderadamente] agradable no quita para que la sola idea de piñatas conductoras no parezca salida de una pesadilla. Sin embargo, estos ojitos ya han leído los rumores de un Viva Piñata Racing.

VEHÍCULOS. La nueva entrega de la saga para PlayStation 2 incluirá nuevos vehículos de todo tipo y nuevas armas_



la primera entrega, incluirá modo multijugador para un máximo de 16 jugadores con tres nuevas variantes, presentará un total de 14 misiones y un sistema que establece objetivos y enemigos de forma aleatoria en las misiones ya jugadas para que no nos aburramos de disparar siempre al mismo soldado. Ambas versiones podrán intercambiar datos a través de USB, pero ni **Zippper** ni **Sony** se han pronunciado aún sobre el tipo de datos ni la repercusión de estos en cada uno de los dos juegos.



ON-LINE. Al igual que en las versiones para PS2, Fireteam Bravo 2 incluirá opciones multijugador a través de Internet (así como ad-hoc) para un máximo de 16 jugadores. Si ya has jugado a la primera entrega, descubrirás tres nuevas modalidades multijugador_





AUTO-AIM. En lugar de adaptar el stick derecho de la versión PS2 a los cuatro botones principales de PSP, como Syphon Filter, Fireteam Bravo 2 incluirá un eficiente sistema de auto-apuntado que equilibra las partidas entre profesionales del género y reclutas patosos_



¡¡ÚLTIMA HORA!!

HABEMUS PLAYSTATION 3

_JOHN TORMENT

Justo cuando enviábamos la revista a imprenta recibimos la confirmación oficial de Sony: tendremos PS3 esta primavera en los territorios PAL. Un millón de consolas, nada menos. Eso sí, sólo el modelo de 60GB. El de 20GB aparecerá más adelante si la demanda es suficiente. Los temores y rumores parecían infundados: PlayStation Network estará operativo desde el principio, y con los juegos descargables a disposición de los europeos. Esta es la lista completa de juegos:

- Resistance: Fall Of Man
- MotorStorm
- Genji: Days Of The Blade
- Formula One: Championship Edition
- Call Of Duty 3
- Marvel: Ultimate Alliance
- Tony Hawk's Project 8
- Gundam: Target In Sight
- Full Auto 2: Battle Lines
- Sonic The Hedgehog
- Virtua Fighter 5
- Virtua Tennis 3
- World Snooker Championship 2007
- NBA 2K7
- NHL 2K7
- Blazing Angels: Squadrons Of WWII
- Enchanted Arms
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Def Jam: Icon
- Fight Night Round 3
- NBA Street 4 Homecourt 2007
- Need For Speed Carbon
- The Godfather: The Don's Edition
- Tiger Woods PGA Tour 2007
- Untold Legends: Dark Kingdom
- F.E.A.R.
- Gripshift
- Ridge Racer 7
- Tekken Dark Resurrection (network)
- Lemmings (network)
- Go! Sudoku (network)
- Go! Puzzle (network)
- Blast Factor (network)
- flOw (network)
- Super Rub'a'Dub (network)

Periféricos:
- Mando inalámbrico SIXAXIS (49,99 €)
- Mando a distancia de Blu-ray (24,99 €)
- Cable HDMI (24,99 €)
- Cable AV (16,99 €)
- Cable AV por componentes (24,99 €)
- Cable S Video (16,99 €)

//MAS HERO TODAVÍA_ Cualquier rumor sobre el futuro de la serie Guitar Hero nos hace babear, pero... un análisis cuidadoso de las imágenes del periférico para 360 hace pensar en la posibilidad de un pedal de distorsión. Repetimos: un pedal de distorsión.

//MAS PANTALLA_ Que Nintendo va a seguir sacando DS remozadas mientras el mercado responda no es ningún secreto, pero en los foros japoneses ya se habla de una nueva Lite con las pantallas sensiblemente más grandes para la primera mitad de este año.

MONDO PIXEL

_JOHN TONES

ZELDA 89 - FANS 0

Mucho polvo está levantando en los foros de rigor la nota que Chiarafan le encasquetó en nuestro último número a The Legend of Zelda: Twilight Princess. Un magnífico y nada desdeñable 89.

Reconozcamos unos pocos hechos indiscutibles. Primero: el último Zelda es un juego de Nintendo lanzado a finales del año 2006 para Wii y Gamecube. Segundo: un 89 es un punto menos que 90 y uno más que 88. Hechos objetivos y perfectamente comprobables.

A partir de ahí, casi cualquier cosa que digamos sobre el juego será una opinión, y es lo que parecen no entender los fanáticos de la serie, obsesionados con la cuenta de la vieja, la popularidad de la serie y las etiquetas que ellos mismos se ganan a pulso. Y así, se pueden leer cosas tan espectaculares (y pelín desasosegantes) como «*Cuando mi opinión es compartida por la mayoría de gente que conozco, la mayoría de internet, y la mayoría de la critica, es cuando una opinión subjetiva pasa a ser objetiva*». Cuidado, que luego los presuntuosos somos los que nos sentamos a este lado de la revista porque osamos darle una décima menos de lo previsto a un juego.

Como decía otro forero algo más sensato, en el planillo lo pone bien claro: «*La revista no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos*». Parece mentira que a estas alturas tengamos que estar recordando la diferencia entre opinión e información, pero no nos molesta reincidir en ello, que los insultos nos revitalizan y nos ponen la piel tersa: cascarle un 89 a un juego es cuestión de opiniones.

Otro día, si quieren, discutimos la validez de calificar numéricamente una obra de entretenimiento, auténtica gilipollez para quien esto firma, pero que los fanboys exigen gustosos, sobre todo porque facilita la labor de medírsela con las respectivas némesis virtuales. Pero hasta que en un mundo justo existan *reviews* sin notas, mantengamos la perspectiva: una opinión, razonable o no, no es más que una opinión. Y Zelda se queda con su 89.



_STAN BY

RARE, DESANGELADA

HAY COSAS QUE NI EL ANALISTA MÁS PRECLARO PUEDE PREVER. COMO QUE LOS HNOS. STAMPER ACABARÍAN ABANDONANDO ULTIMATE/ RARE, EL ESTUDIO QUE COFUNDARAN EN 1982.





Pero con el año nuevo, **Chris** y **Tim Stamper** lo han dejado para «*ir en busca de nuevas oportunidades*», según un comunicado oficial de **Microsoft** del mismo día 2 de enero. **Rare** empezó desarrollando juegos para plataformas de 8 bits bajo el nombre **Ultimate Play The Game**, dejando tras de sí títulos como ***Knight Lore*** (1983) o ***Sabre Wulf*** (1984). A partir de 1985, **Rare** se concentró en producir juegos para **Nintendo**, la cual había hecho una considerable inversión que, no obstante, mantenía el control del estudio en manos de **Chris** y **Tim**. Así surgieron los juegos por los que **Rareware** vio su reputación lanzada a la estratosfera: la serie ***Donkey Kong Country*** (1994), ***Golden-Eye 007*** (1997), ***Banjo-Kazooei*** (1998) o **Perfect Dark** (2000). Tras la compra en 2002 por parte de **Microsoft** por una cantidad obscena de dinero –377 millones de dólares-, las cosas parecen no haber ido tan bien, con títulos de éxito relativo como ***Perfect Dark Zero*** o el más reciente ***Viva Piñata***. Algunas voces del fandom y la crítica ven la reputación de **Rare**, respetada por la calidad de sus juegos y su siempre avanzada tecnología gráfica, en entredicho. Y con la entrada de 2007 los **Stamper** abandonan el barco. Habida cuenta de la legendaria naturaleza «*tímida con los medios*» de **Tim** y **Chris**, ninguno ha hecho declaraciones al respecto. Nadie sabe cuáles son sus planes o si la renuncia se debe a desavenencias con **Microsoft**. Hay, incluso, quien ya vaticina el final de **Rare**, pues no sería el primer estudio que termina en una fosa abisal tras la marcha de sus figuras destacadas (como **Bullfrog** o **Blizzard**...). **Microsoft**, por su parte, asegura que ninguno de los proyectos actualmente en desarrollo se verá afectado por la marcha, y los hermanísimos serán sustituidos en sus respectivas funciones dentro de **Rare** por el veterano **Mark Betteridge** (director del estudio) y el *lead designer* de ***Viva Piñata***, **Gregg Mayles** (director creativo).



WEB DEL MES

WWW.ESCAPISTMAGAZINE.COM

No son tan habituales los e-zines (publicaciones formato revista en soporte digital) como cabría esperar, y ello a pesar de la fácil distribución en la Red. Alguno sí que hay, y suelen caracterizarse por el mimo y la calidad. The Escapist es, precisamente, un e-zine de publicación semanal (cada Martes) sobre el mundo de los videojuegos, que ya va por su número 80. Siempre con un tema central como hilo conductor -la música en el último-, presenta una visión fresca y alternativa sobre el mundo del gaming.




NINTENDO DS
7+
www.pegi.info
StarFox™ Command
© 2004 - 2007 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo
STARFOX COMMAND
HAY QUE SER MUY ZORRO
PARA PILOTAR ESTA NAVE
DEMUESTRA TU HABILIDAD
CON LA PANTALLA TÁCTIL
Ayuda a Fox y su equipo a cumplir esta nueva y fascinante misión. Defiende la nave principal y despeja el camino de innumerables enmigos.
Afronta diferentes misiones y dirige tu caza sobre la pantalla táctil.
3D
PRUEBA EL MODO Wi-Fi GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL Wi-Fi DE TELEFÓNICA
Nintendo Wi-Fi Connection
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
¡A TOCAR!
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN
WWW.NINTENDOWIFI.COM

CONFESIONES DE UN CASUAL

_NACHO VIGALONDO

TELETRÉBOL

¿Se acuerdan del Teletrébol, aquel mando alargado que sacó Telecinco a mediados de los noventa? Con el objeto en cuestión podías contestar a las preguntas que se emitían a algunas horas de la programación. El Teletrébol se lanzó como el supuesto nacimiento de la televisión interactiva. Cuando todos sabíamos, también gracias a Telecinco, que la auténtica programación interactiva era mucho más elemental y se emitía por la noche, con programas como «Playboy» o «¡Ay, qué calor!»

El erotismo y la pornografía han disfrutado de una capacidad de interacción con el consumidor con un grado de sincronía e intensidad que jamás podrán darse en en otros géneros, ni gracias a esas complicadas tecnologías envolventes como las de las instalaciones de los Estudios Universal.

A veces a los que vamos de alternativos por la vida se nos hace difícil asumir que el mundo de las consolas está dominado por menos de cinco multinacionales que fabrican soportes y controlan contenidos. Y ni Sony, ni Nintendo, ni Microsoft van a permitir jamás que se produzcan programas explícitamente pornográficos para sus consolas. Como mucho, el trastornado pero a fin de cuentas, infantiloide erotismo de sagas como Rumble Roses o Dead of Alive.

Lo que no deja de ser una pena ante la avalancha de interfaces revolucionarios que replantean la relación entre el jugador y el juego, desde el Eyetoy hasta las pantallas táctiles de bolsillo y acabando en el mando de la Wii, ese teletrébol para el nuevo milenio. ¿No les produce curiosidad lo que podría llegar a idear al respecto una industria sin necesidad de mantener una imagen más o menos limpia ? Porque todos lo hemos pensado. ¿No?







_CHIARAFAN

F.F. ANNIVERSARY... ... Y LO QUE TE RONDARÉ MORENA



A MEDIO CAMINO ENTRE LA EXPLOTACIÓN MÁS SALVAJE Y LA MAESTRÍA MÁS PERFECCIONISTA, VEINTE AÑOS CONTEMPLAN YA A LA SAGA.

Este año 2007 se cumple el vigésimo aniversario de la saga de juegos de rol más conocida, respetada, idolatrada y prolífica del panorama consolero: *Final Fantasy*. Para *celebrarlo*, **Square Enix** tiene reservadas varias sorpresas. La primera de ellas (que ciertamente no ha sorprendido a casi nadie) es la reedición de las dos primeras entregas para **PSP** bajo el título ***Final Fantasy Anniversary Edition***. En realidad, no es la primera vez que llevan a cabo esta maniobra, ya que ambos juegos ya fueron versionados en **PSone**, **GBA** e incluso **WonderSwan**, aquella portátil de **Bandai**. Por lo que se ha podido ver hasta ahora, el producto estará basado en lo que jugaron los usuarios de la portátil de **Nintendo**, y además incluirá algunas mejoras como gráficos y música sensiblemente superiores y secuencias de video exclusivas. Sin duda un lanzamiento de este tipo siempre será bien recibido, pero por otro lado poco contribuye a borrar la imagen que últimamente están adquiriendo los chicos de **Square Enix** de oportunistas.

J U E G O S Q U E N U N C A E X I S T I E R O N

WIIMOTE SIMULATOR

_NACHO VIGALONDO Y EUNICE SZPILLMAN

_GENERO
SIMULACIÓN DE ESCHER
_COMPAÑIA
NINTENDO
_DESARROLLADOR
CINTA DE MOEBIUS SOFT
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO PI
_TEXTOS
INGLES
_VOCES NO



Una caña de pescar, una espada, un bate de béisbol... El mando de **Wii** ha sabido simular en pantalla los usos y posibilidades de los objetos más diversos. Pero es ahora cuando tu wiimote, podrás emular las posibilidades lúdicas y festivas del objeto más *cool* de hoy en día. Ni un **iPod** ni una **Virtual Boy**. ***Wiimote Simulator*** simula... ¡un mando de **Wii**!

Con **Wiimote Simulator** controlas a un propietario de Wii (cuyo aspecto puedes modificar hasta convertirlo en un clon tuyo, en una variedad de opciones de tuneado fisiológico que haría palidecer al diseñador de los Miis) desde el mismo día que compras la consola. Un sencillo sistema que mezcla la acción en primera persona con una simplificación de las normas de convivencia tipo *Sims* permitirá que nuestro personaje enseñe su mando a sus amigos, lo agite en el aire, lo rompa, lo repare, lo introduzca en agujeros con un diámetro suficiente, lo revenda en Internet, e incluso se defienda de ataques de vándalos y algún que otro animal salvaje.

Y, por supuesto, el juego contempla la opción más evidente: podemos emplear el mando de la **Wii** para jugar a la **Wii** de nuestro personaje. El problema es que el único juego al que puedes acceder desde esa consola es el **Wiimote Simulator**, en el que controlas a un propietario de la **Wii** (cuyo aspecto puedes modificar hasta convertirlo en un clon tuyo) desde el mismo día que compras la consola.



EIGHTY-KIDS... ¡PREPARAOS EL CUERPO!

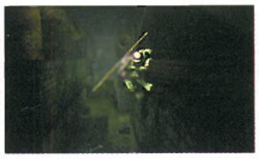
_JOHN TONES











LAS CRIATURAS DE LOS OCHENTA, LOS MARCADOS POR CANDY CANDY, V, INDIANA JONES Y LOS GOONIES ESTÁN DE ENHORABUENA.

Dos de las franquicias más recordadas por quienes ahora viven los últimos años de la veintena o primeros de la treintena vuelven con aparentes energías renovadas e intención de seguir difuminando la fina línea que separa la legítima explotación de la nostalgia del enriquecimiento despiadado más puro y rastrero. Desde **Xtreme** bramamos: «*¡Ahí nos las den todas!*» y con la mejor pose de fan descerebrada recibimos las nuevas aventuras de **Los Cazafantasmas** y **Las Tortugas Ninja**.

De **Los Cazafantasmas** poco se sabe más allá de un espectacular vídeo que, dicen, corre en una **360** y que muestra a un cazador de espíritus haciendo trizas Nueva York a golpe de rayo protónico. Destila amor y conocimiento en cada polígono por las películas que originaron el fenómeno y según sus responsables, **Zootfly**, sólo queda arreglar unas cuestiones de derechos para iniciar la programación.

Teenage Mutant Ninja Turtles, por su parte, se basa en la esperadísima nueva película de los quelonios marciales, *TMNT*, que promete recuperar el tono oscuro y violento de los primeros comics de los personajes. Aparecerá en marzo para absolutamente todos los formatos y tendrá menos cowabungas y más chicha.

HEADSHOT

_MARTA PEIRANO

WII ELEMENTAL

Todo el mundo está que se mata con la Wii. Algunos, literalmente. Hay camisetas sobre la wii, tiras cómicas sobre accidentes domésticos causados por un mando volador. Hay demandas judiciales sobre dichos accidentes domésticos. Y accesorios: la Wii tiene más complementos que la muñeca de Dita Von Teese. Pero, ¿qué sabemos de la Wii? La Wii no va de la Wii sino de todo lo que pasa a su alrededor.

La conquista de los MMPORG resultó poco satisfactoria porque la dificultad del juego ya no era el juego sino los demás: asesinos de novatos, brujas borderline, activistas de la guerra de Irak tratando de salir en Wired... Las preocupaciones típicas cambiaron (¿me queda bien este casco?). Las reglas empezaron a sonar como los diez mandamientos. Era como ir al instituto por motivos recreativos, es decir, algo absurdo. Nunca supimos lo que hacíamos allí pero teníamos la extraña sensación de que bien lo podíamos hacer en un bar.

La Wii es un caso extraño de ingeniería social. A diferencia de los juegos para otras plataformas, sus títulos son deliciosamente retro. Sus avatares son característicamente poco configurables y se puede jugar a solas, aunque no está hecha para eso. Sin embargo, aunque la participación es necesaria, la competitividad es nula. Porque lo más importante del juego es lo que pasa cuando intentas colar un palo por un agujerito utilizando un mando blanco con infrarrojos a dos metros de tu objetivo. Es decir, la pérdida de dignidad. El ridículo. El suicidio social.

Jugar a la Wii es como uno de esos juegos de instituto donde el que pierde tiene que hacer, decir o provocar una situación humillante delante de los demás. En esos juegos, ganar no es ser el mejor sino librarse del castigo. En la Wii, perder es jugar mientras los demás te miran y se descojonan y te graban en cámara para subirlo a youtube. Y lo peor no es la maldad implícita en este juego de humillación pública donde accedes a destrozar tu imágen para poder ver cómo lo hacen también los demás. Lo peor es lo mucho que engancha.

SOUND TEST

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

_ADONIAS



En **Zelda: Twilight Princess** no vamos a encontrar una excepción a la regla «*Los juegos de Zelda siempre tienen buena música*». **Toru Minegishi**, creador de la melodía de la secuencia de arranque de **GameCube**, recoge la batuta de manos de **Koji Kondo**, -compositor de los primeros juegos *Zelda*-, tras escribir las partituras de *Majora's Mask* y *Wind Waker*.

Minegishi nos ofrece piezas clásicas de la saga, además de melodías originales; elementos como el confinamiento de la princesa Zelda, o la facultad de Link para transformarse en lobo inspiraron al compositor para crear un ambiente musical más oscuro y melancólico que nunca. Esto queda patente al escuchar el tema de Midna, o la propia melodía que Minegishi compone para el Mundo de las Sombras.

Al contrario de lo que se rumoreó durante el largo proceso de gestación de **Twilight Princess**, la música no está orquestada sino en formato MIDI, con el fin de crear así música dinámica, añadiendo o restando instrumentos o *samples* completos según la situación. Si la música hubiera sido orquestada, habría perdido este elemento de dinamismo.

Apuntaremos por último que aún no hay una edición completa de la partitura. La única impresión oficial de la banda sonora fue lanzada de manera limitada al mercado norteamericano por la cadena Target, que incluye además de un CD con seis temas una reproducción a escala de la Master Sword y el Hylian Shield en metal.

THE ZONE

_IGNACIO SELGAS

EL BAILE DE LOS CLONES

No era la mejor de las semanas ni la mejor de las noches. Tampoco era el mejor de los videojuegos, ni yo soy el mejor de los jugadores. Las tres de la mañana de un martes no es la mejor de las horas para estar jugando. Todos duermen, todos descansan. Necesitan fuerzas para enfrentarse a otra jornada, para hacer algo con sus vidas. Es entonces cuando yo, un yonki que no se droga, un adicto a la nada, juego. Exprimo mi vieja caja negra, invoco al achacoso demonio de una consola obsoleta y le pido un ratito de diversión. Pero los demonios, cuanto más viejos, más cabrones.

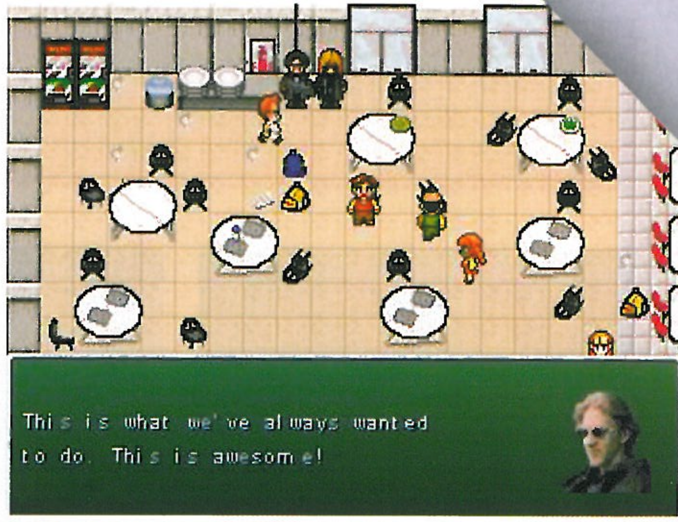
La siniestra sensación comenzó con The Warriors. Un juego de más de un año con un motor gráfico muy modesto cuya sobriedad me golpeaba como el más duro de los final bosses. Mi ortopédico bandarra recorría callejón tras callejón de los mismos edificios grises de contraste apagado, cruzándose con transeúntes idénticos, en una eterna noche... Mal rollito.

Saco el disco y pienso: "mejor volver con el viejo maestro". GTA San Andreas: misma fórmula, más esteroides. Palizas en soleadas playas, carreras de taca-taca colina abajo y combinaciones imposibles de sierra y paracaidas. El GTA es como un tanga: una macarrada que siempre se recibe con alegría. Y de pronto, el horror: un motel de pesadilla. Largos pasillos idénticos de paredes lisas, texturas clonadas, todos vacíos. Tras un pasillo viene otro igual, y otro, y otro. Las habitaciones a los lados son cubos morados con una tele, una cama, una bañera; siempre la misma tele, la misma cama, la misma bañera. Y allí no hay nadie, ni nada que hacer, ni se escucha más ruido que el de mis pasos. Como en un cuadro de Escher pierdo la noción de las dimensiones: lo que tengo delante es idéntico a lo que tengo detrás. Algún día esto se considerará arte, el arte de los entornos de pesadilla de las viejas consolas. Vacío mi cargador: tengo que llenar este horror vacui con algo, aunque sea con ruido. Pero es inútil. No podré escapar del demonio de la obsolescencia gráfica recorriendo estos pasillos clonados.

Tercer juego. Scarface. Scarface vencerá a mi demonio de madrugada de martes con sudor y pelotas cubanas. Conduzco por la acera. Parto unas jetas. Esto va bien. Mi testosterona me empuja al interior de una discoteca. Suena un tema de Giorgio Moroder. Guay. Pero de pronto, de nuevo, El Horror. En la pista hay diez mujeres. Diez mujeres idénticas. Y bailan con diez hombres. Diez hombres idénticos. Agitan sus toscos polígonos en ciclos espasmódicos. Es el baile de los clones. Recuerdo pesadillas antiguas. El Streets of Rage 2: hordas de enemigos idénticos con nombres ridículos: Beano, Abadede, Galsia... Pero esto es mucho peor. Porque esto intenta parecer real. Salgo corriendo. Grita Scarface. Grito yo. ¿Qué ruido hace un árbol al caer en el bosque si no hay nadie para oírlo? ¿Continúan los clones bailando cuando apago la consola? Desde entonces, duermo mal.







DONDE DIJE DIEGO... No está Jack Thompson de por medio. Y aunque los tiros al aire del viejo cascarrabias tienen más peligro, el retracto de Slamdance pone al indie en entredicho_

ÉRASE UNA VEZ UN FESTIVAL INDIE...

_STAN BY

NO HAY MES QUE NOS LIBREMOS DE UNA BUENA POLÉMICA. QUE SI PLEITOS, QUE SI LEYES INQUISITORIALES. ¿PRÓXIMO CAPÍTULO?

Slamdance. Hasta allí nos vamos esta vez. Se trata de un festival de cine independiente que se celebra en Park City, Utah (E.E.U.U.) desde 1998 coincidiendo con el de Sundance, en una especie de reivindicación de lo verdaderamente alternativo. El festival acoge la *Slamdance Guerrilla Gamemaker Competition*, sección dedicada al videojuego independiente. Algunos de los ganadores y finalistas de ediciones anteriores incluyen a ***Rumble Box***, ***N*** o ***Façade***. En noviembre se anunciaron los finalistas de la presente edición 2007. Entre títulos como ***Flow***, ***Braid*** o ***Castle Crashers***, llamó la atención ***Super Columbine Massacre RPG***. Obra de **Daniele Ledonne**, programado con *RPG Maker*, el juego reconstruye la matanza de 1999 en el Columbine High School de Colorado. Lo peliagudo: el jugador maneja a los dos lunáticos que la perpetraron. Nada problemático, en principio, ya que el festival aboga por la libertad creativa y el buscar los límites de los medios de expresión que abarca. Sin embargo, el 5 de enero el juego fue retirado de la competición por la organización. Según declaraciones del propio **Ledonne**, la decisión surgía por problemas con algún patrocinador. El mismo día, no obstante, un comunicado oficial negaba cualquier tipo de presión de esa clase y **Peter Baxter**, director y fundador de **Slamdance**, asumía la decisión a causa de «*ciertas obligaciones morales a considerar con este juego en particular*». Lo que nadie esperaba es que los demás finalistas gritaran aquello de «*Fuenteovejuna, todos a una*», y empezaran a retirarse del festival a modo de protesta. Primero fue **Braid**, seguido de **Jenova Chen** y su **Flow** los que se retiraron de un concurso que, paradójicamente, había invitado directamente a **Ledonne**. Después abandonaron los responsables de ***Once Upon a Time***, ***Castle Crashers***, ***Toblo***, ***Everyday Shooter*** y ***Book and Volume***. Siete de los catorce nominados. Además, varias voces conocidas salieron en defensa del juego, como **Clive Thompson**, los creadores de **Façade** o los chicos de **Manifesto Games**. En el momento de escribir esto, sólo **Toblo** ha vuelto al festival, y la organización se mantiene en sus trece, en lo que a mucha gente les parece un auténtico suicidio.



DESBANDADA También USC, uno de los patrocinadores, se ha retirado_

XBOX LIVE

MARCHANDO UNA DE SECUELAS

Corre el rumor de que Bizarre Creations podría estar trabajando en el tercer Geometry Wars, con un prometedor Modo Cooperativo como gran novedad. Junto con el adictivo UNO, sigue siendo una de las estrellas indiscutible de Live, y Microsoft parece lejos de querer dejar pasar la oportunidad de inaugurar una franquicia de tiroteos abstractos. Por último, y antes de un posible Doom II, ya se habla de Final Doom.



LOS BOGARD GOLPEAN DE NUEVO

En algún momento de 2007 nos encontraremos nada menos que con Fatal Fury Special dentro del catálogo de Xbox Live Arcade, con la inestimable presencia de Ryo Sakazaki incluida. Con el exitoso paso de otros uno contra uno como Street Fighter II Hyper Fighting y Ultimate Mortal Kombat 3 a la vista, le llega el turno a un clásico de SNK que, con un poco de mano izquierda, podría abrir la puerta a toda una ristra de clásicos incontestables.



LO MÁS DE 2006

En 2006 se ha confirmado que Xbox Live Arcade goza del favor del público, y en 2007 cabe esperar que se consagre definitivamente gracias a lanzamientos originales como Assault Heroes y clásicos como Symphony Of The Night. Mientras tanto, los cinco títulos arcade más jugados del año han sido UNO, Street Fighter II' HF, Geometry Wars Evolved, Marble Blast Ultra, y Pac-Man.

SERÁS TESTER

LA CAJA DE LOS TRUENOS

_CHAIKO

ESE APARENTE SANTO GRIAL PARA MUCHOS JUGONES, CONVERTIRSE EN BETA TESTER, AHORA MÁS CERCA

Es la eterna pelea entre hermanos: cuando un usuario de **PC** habla del mundo de las consolas, una de cada diez veces hablará del dichoso pad, y las otras nueve hará mención al hecho de que son sistemas cerrados en los que el usuario tiene poca o ninguna capacidad de influencia. Sin embargo, **Xbox 360** parece estar abriendo puertas, aunque sea tímidamente, hacia una democratización de las consolas. Un ejemplo, quizás el más claro, es el lanzamiento en fechas recientes del **XNA Studio Express**, con concurso oficial incluido, y el lanzamiento a través del Bazar de **Live** del juego ganador. Otra muestra de esa apertura de cara al usuario es la tan cacareada beta multijugador abierta de ***Halo 3***. En realidad no es algo al alcance a todos los usuarios de **360**: por un lado, quienes se registraron durante un breve periodo de tiempo en **Halo3.com**; por otro, algunos de los que jueguen *on-line* más de tres horas a ***Halo 2*** entre el 1 y el 3 de febrero, y por último, se incluirán invitaciones entre las copias de ***Crackdown***, también a la venta en febrero. Apenas unas decenas de miles, pero ya son unas decenas de miles más de las que pudieron testear el multijugador de ***Halo 2***, sin ir más lejos. Así, ***Microsoft*** y ***Bungie*** dejan que el usuario final pueda opinar y detectar errores que, cada día más, los *beta-tester* profesionales parecen pasar por alto -como atestiguan los cada vez más usuales parches: en **PC** hay excusa dada la infinidad de configuraciones de *hardware*, pero en una consola... efectivamente es un sistema cerrado, para lo bueno y para lo malo-. Todo el mundo gana: **Bungie** perpetúa su imagen de desarrolladora enrollada con sus fans, **Microsoft** tiene una consola que vive de cara al usuario, y este último se siente parte del desarrollo de uno de los juegos que le hizo comprar la consola. Sólo cabe preguntarse si esta fórmula tendrá continuidad, y se convertirá en algo habitual en la industria.



LO NECESITAMOS EN XBOX LIVE

SYNDICATE

En este clásico de la estrategia cyberpunk creas tu propia corporación, das forma a tus agentes de campo y conquistas todo el mundo civilizado a base de exterminar a la competencia de forma invariablemente violenta. Imaginad miles de agentes de todo el mundo peleando entre sí, aliándose e intercambiando tecnología... Las posibilidades son infinitas.



xtreme BAZAR



EL CONSUMO MASIVO E INDISCRIMINADO DE ARTÍCULOS RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS ES UNA DE NUESTRAS PASIONES INCONFESABLES. AQUÍ TIENES UNA PRUEBA: ÚLTIMA TECNOLOGÍA, CULTURA POPULAR, NOSTALGIA BARATA... EL BAZAR XTREME NO CIERRA_



ACCESORIOS WII SPORTS

Wii

¿***Wii Sports*** o diversión a mansalva? Si aún dudabas que el título de **Nintendo** podía convertirse en el rey de las reuniones entre amiguetes, **Joytech** pone a la venta, por 29,99 €, el **Sports Pack** que incluye tres accesorios. El **Golf Grip** y el **Racket Grip** harán que las disciplinas de golf y tenis sean mucho más divertidas. Para los que gusten de los juegos de conducción se ha diseñado el **Racing Grip**.



BARAJA HISTORY OF GAMING

Los austriacos de **CyberEye** plasman en las 32 cartas de **The History of Gaming** máquinas desde la era de **Colecovision**, pasando por los 16 bits, hasta llegar a las últimas novedades consoleras. Cada carta contiene una ficha completa con la fecha de aparición, velocidad de la CPU, memoria, precio y colores disponibles. ¡Arrastro! PVP: 12.95€. **Artículo cedido por hardcore-gamer.net**

HD DVD XBOX 360

XBOX 360



La guerra de formatos de alta definición ha llegado a las consolas. **Xbox 360** se decanta por un reproductor HD-DVD, que estará disponible a partir del 23 de febrero por un PVP-R de 199 €. Además del Mando Universal de **Xbox 360**, durante un tiempo limitado se venderá junto a una película a elegir en el punto de venta, para disfrutar el cine con una resolución de 1080p desde el primer momento. Además del salto en la calidad de imagen, el formato HD-DVD permite el acceso a menús mientras se reproduce la película y comentarios PIP (Picture in Picture) que reproducen una fuente secundaria de vídeo sobre la principal, en este caso para los comentarios.





GAMEKING II

Una pantalla monocroma con la definición de un móvil de primera generación, el estilo gráfico de «arriba el pixelazo» de un **Atari 2600** y la desvergüenza que sólo puede tener una consola oriental. Títulos dementes como ***Trojan Legend*** o **Happy Killer**, e instrucciones en genuino *engrish* del calibre de «*One group of especial army were standing by and got the one order to fight with the terrorist*» hacen de esta recia portátil un must para el coleccionista de rarezas.
Consola + 17 juegos: 43,95 €. **Cedido por hardcore-gamer.net.**



ONE STATION

Esta compacta consola de bolsillo, de aspecto similar a una **GBA**, funciona con cartuchos recopilatorios de juegos herederos de la estética y espíritu de la era de los 16 bits, pero con una gestión de pixels y efectos tridimensionales a veces asombrosa. Nuestros juegos predilectos: ***Last Cabra*** (sólo por el título) y ***The Lost World***, una mezcla de *Frogger*, *Metal Slug* y *Metal Gear Solid*.
PVP: 39,95.
Disponible en hardcore-gamer.net



M3 POCKET

Similar a la **One Station**, pero con cincuenta juegos incluidos en la propia consola, lo que elimina la posibilidad de que la gente haga maldades con los cartuchos, pero la hace mucho más portátil y cómoda.
49,95 €.
Disponible en hardcore-gamer.net



TESORITO DEL MES

FROGGER (TIGER)

En un **Toys'r'Us** de Murcia encontró **John Tones** esta delirante recreación de ***Frogger***, aparentemente oficial, a la que se agarra como si le fuera la vida en ello. La pantalla LCD reproduce con melancolía monocroma la mítica recreativa, pero la originalidad del artilugio está en los controles. Presionando los laterales de la rana, la Frogger virtual se mueve a los lados, y tirando o aplastando las ancas, se desplaza adelante y atrás. Croac, croac, croac, y todo eso.

DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «PELITO BONITO Y OJALA QUE LLUEVA MANÁ EN EL CAMPO». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN_





HEROES OF MANA El futuro de la saga pasa por DS y por PS2 con Dawn of Mana

_CHIARAFAN

LA LEYENDA DE LA ESPADA SAGRADA, EL SECRETO DEL MANÁ O COMO DEMONIOS QUERÁIS LLAMARLE. OTRA SAGA DE RPG (LO SIENTO, TONES) OCUPA LAS PÁGINAS DE LA SECCIÓN MÁS GUADIANESCA DE LA REVISTA

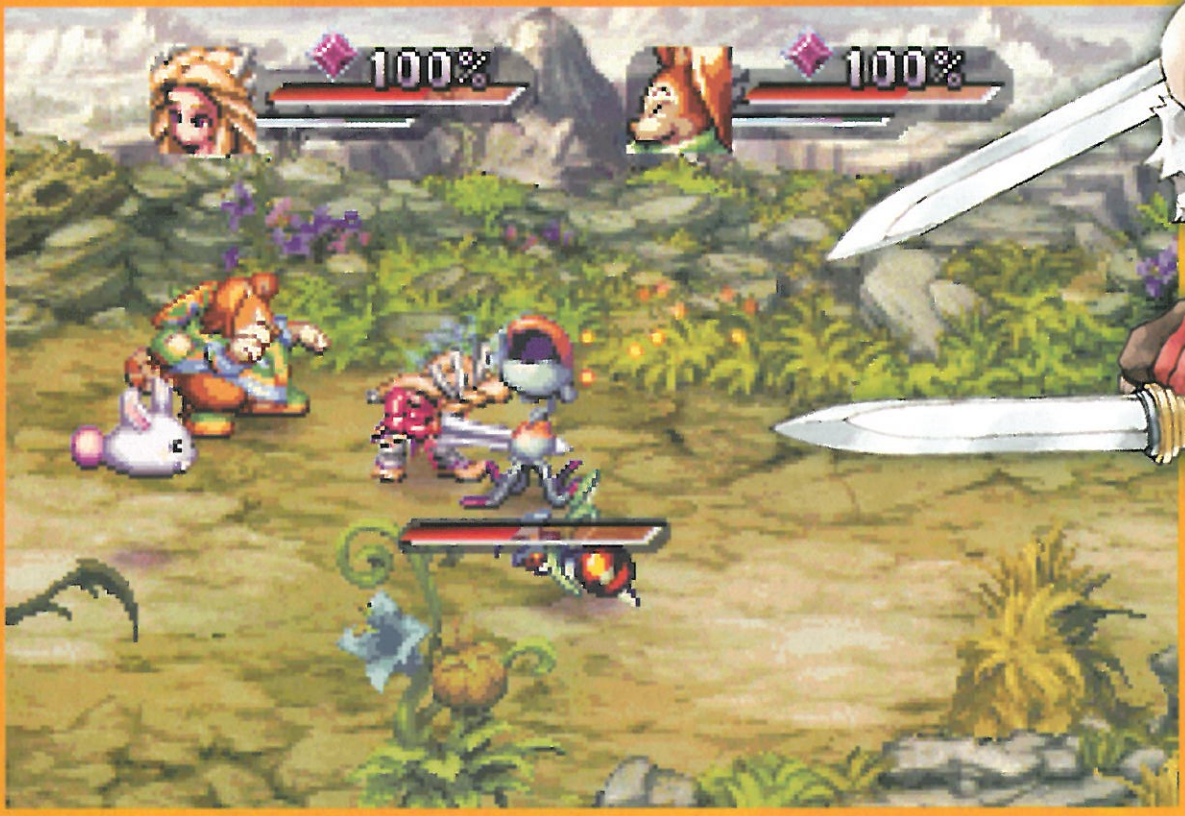
SEIKEN DENSETSU





_PLATAFORMA **MUCHAS**
_COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **VARIOS**
_GÉNERO **RPG**
_CONFIRMADO EUROPA **SÍ**

«Era el mejor de los tiempos, era el peor de los tiempos; era la era de la sabiduría, era la era de la tontería; era época de creencia, era época de incredulidad; era la estación de la luz, era la estación de la oscuridad; era la primavera de la esperanza, era el invierno de la desesperanza»... ¿Quién mejor que **Dickens** para referirse a la época dorada de los RPG? Vale, quizás no se estuviera refiriendo a eso en concreto, pero me vale. Por aquel entonces **Square** y **Enix** eran dos, y no se dedicaban a sacar juegos como churros (eso no va por ti, *Final Fantasy XII*, que tú eres perfecto como yo). **Nemesis** aún los jugaba (utilizando el *Game Genie*, eso sí, para pasarse a los jefes finales), **The Elf** aún creía en el amor, **Tones** no era más ideólogo que de la huerta murciana, y un servidor aún no conocía **Space** y similares antros de perversión. Para la mayoría de los mortales, la historia de esta saga empieza con el recordado **Secret Of Mana**, un RPG de acción que apareció por estos lares allá por 1993 y que, pese a no contar con una traducción al castellano (aunque sí ocurrió con otras lenguas mucho más peregrinas como el holandés), cautivó a todos los que lo probaron gracias a su deliciosa jugabilidad, al más puro estilo *Zelda*, pero con



LEGEND OF MANA
El capítulo para PSone era muy bonito, pero uno se cansaba de jugar al poco rato, sin saber muy bien la razón_



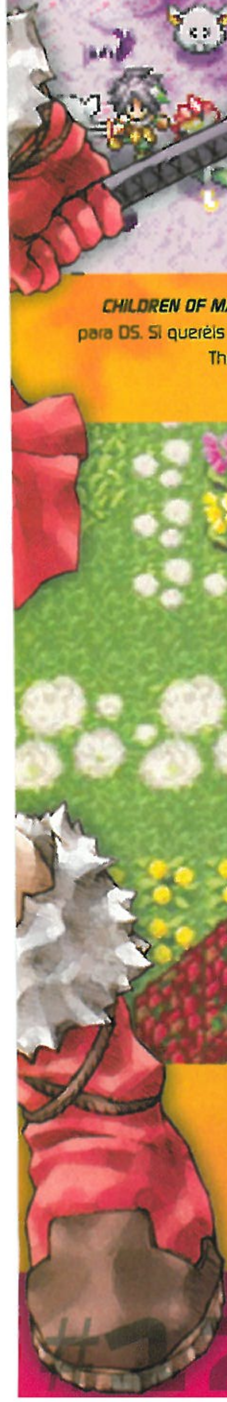


SWORD OF MANA Un remake de la primera entrega de la saga para GBA_



MYSTIC QUEST Así de feo fue el bautismo de la saga. Por lo menos llegó a Europa..._





CHILDREN OF MANA Nueva entrega, esta vez para DS. Si queréis saber más, leed la review de The Elf. Para una que escribe..._

UNA SAGA DE RPG'S DE ACCIÓN, TAN BELLA COMO IRREGULAR EN SU CALIDAD

la incorporación de la opción para tres jugadores simultáneos. Bella la historia, bellos los personajes y bello el sistema para seleccionar armas y objetos, que hacía aparecer una especie de anillo alrededor del protagonista, lo que permitía realizar las acciones sin pausar la acción. Pero en realidad la historia de **Seiken Densetsu** empezó antes, mucho antes. El primer capítulo de la saga fue lanzado para la **GameBoy** monocromática con el nombre de **Final Fantasy Gaiden**, y se trataba de una historia alternativa de la serie por excelencia de **Squaresoft**. De hecho, es ese el significado del término «gaiden». En Estados Unidos fue conocido como **Final Fantasy Adventure**, y en Europa como **Mystic Quest**. En el juego aparecían muchas referencias a la saga *FF*, como los chocobos, pero su desarrollo estaba centrado en la exploración y en la acción, dejando de lado las batallas por turnos. Su argumento, como el de toda la serie, gira en torno al Árbol del Maná, origen de toda la vida en la Tierra. Los malos quieren destruirlo, los buenos salvarlo; ya sabéis cómo son estas cosas. Un par de años después llegó a **Super Famicom Seiken Densetsu 2** (el citado **Secret Of Mana**), cosechando un éxito mundial. Hasta 1995 tuvieron que esperar los usuarios nipones para la tercera entrega, también para la 16 bits de **Nintendo**. Mucho más bonito técnicamente, con seis personajes a elegir y tres historias diferentes que se cruzan, nunca salió de su país de origen, aunque afortunadamente la comunidad *underground* creó una traducción al inglés para poder disfrutar del juego gracias a los emuladores. En el año 2000, tras la trifulca **Squaresoft-Nintendo**, la serie da el salto a **PlayStation** con **Legend Of Mana**. Pese a algunos destellos de calidad, el juego pasó sin pena ni gloria, quizás empequeñecido entre tanta maravilla rolera que circulaba por ahí. Tres años después, **Seiken Densetsu** regresaba a un sistema de **Nintendo** con **Sword Of Mana**, un remake para **GBA** del primer capítulo de la saga. Otro buen juego, pero sin grandes alardes de ningún tipo. El último en aparecer por aquí es **Children Of Mana**, del que tenéis análisis en este mismo número de **Xtreme**.

_game over

EL MEJOR CAPÍTULO_

Sin duda la entrega que ha hecho que la saga Seiken Densetsu sea tan valorada hoy en día fue Secret of Mana, segundo capítulo tras el original de GameBoy y primero en aparecer en Super Nintendo. La historia presentaba a tres carismáticos personajes, combates en tiempo real, un inmenso y precioso mapeado a explorar con gran libertad y mucho humor, además de la opción para tres jugadores simultáneos.







SECRET OF MANA Todo lo mejor de la época de las 2D y los 16 bits se condensaba en esta entrega para Super Nintendo_



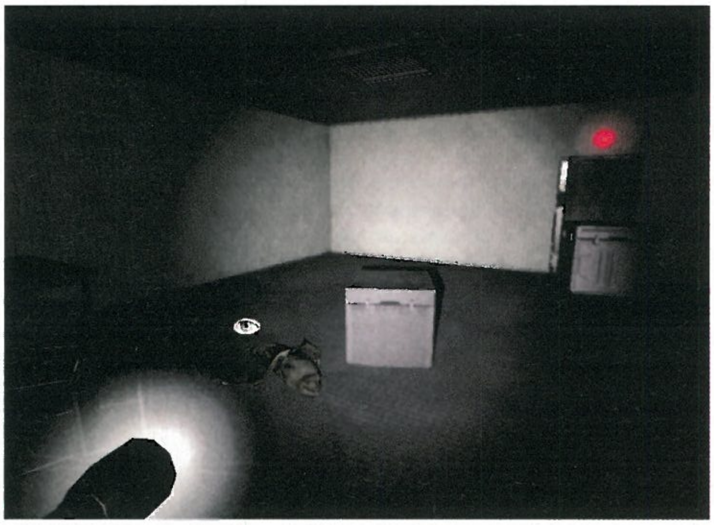
SEIKEN DENSETSU 3 No tiene nombre occidental porque nunca salió de Japón. La culpa, como la de todos los males del mundo rolero, fue del Secret of Evermore_

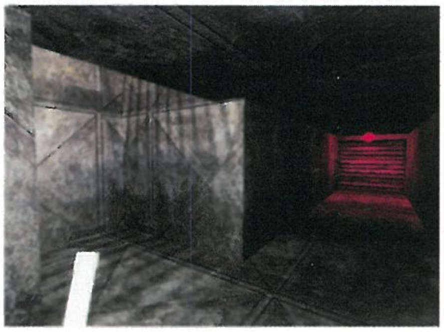


LAS OVEJAS NEGRAS DEL SECTOR. PROGRAMADORES INDEPENDIENTES, IDEAS VANGUARDISTAS... LOS JUEGOS NO NACEN EN LAS JUNTAS DE ACCIONISTAS_



_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **FRICTIONAL GAMES**
_GÉNERO **TERROR SOLITARIO**_PRECIO **0€**
_DÓNDE **WWW.FRICTIONALGAMES.COM**









INGENIO La física invita a improvisar: poner barricadas en las puertas (la de arriba falló, como puede intuirse) o alcanzar alturas usando diferentes elementos escénicos_

_STAN BY

ESTE MES NOS OLVIDAMOS POR UNA VEZ DE LA ACCIÓN DESENFRENADA Y NOS CENTRAMOS EN OTRO GÉNERO MENOS CULTIVADO POR EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO INDEPENDIENTE: EL HORROR.

PENUMBRA

No es habitual encontrar desarrolladores *indies* que dediquen su tiempo a programar juegos en primera persona, y mucho menos *survival horrors*. Pero **Frictional Games** sí lo ha hecho. Todo tiene una explicación más allá del «*vaya par de huevos*», y es que el estudio ha desarrollado su propio motor gráfico (**Newton Game Dynamics**), y **Penumbra** hace las veces de demostración tecnológica.

El juego es, pues, un FPS en el que no se dispara -aunque se puede usar algo de dinamita-, pero sí se pasa miedo. El protagonista se encuentra atrapado en unas misteriosas instalaciones abandonadas, por motivos que se explican en una (demasiado) larga secuencia introductoria. Ahí encuentra indicios de extraños sucesos y, en lugar de estarse quietecito, comienza a investigar. Lo primero que llama la atención es la interactividad con los escenarios. El jugador, por medio del puntero y el ratón, puede abrir puertas, usar tiradores para abrir cajones, mover cajas arrastrándolas o en volandas, levantar y manipular tablones, tumbar estanterías. Casi cada elemento del decorado es utilizable dinámicamente. El motor creado por **Frictional** es por momentos deslumbrante, no sólo por los decorados y la iluminación (magnífico el juego de contraste entre luz y oscuridad), que junto a un cuidado sonido crean una atmósfera ciertamente inquietante, sino por esa continua interactividad física con el entorno: no basta con clicar, hay que mover. El esfuerzo tiene sus frutos, al menos para **Frictional**, ya que en 2007 saldrá a la venta la versión comercial de este espectacular juego-escaparate, **Penumbra: Overture**.

_game over

EL MOTOR DESPLIEGA UNA CUIDADÍSIMA FÍSICA. LA INTERACCIÓN CON EL ESCENARIO ES BRILLANTE.

E S G R A T I S

FIEND

DIRECCIÓN **WWW.FRICTIONALGAMES.COM**

Antes de liarse la manta a la cabeza y crear su propio motor gráfico de físicas deslumbrantes desde cero con *Penumbra*, **Frictional Games** programó un jueguecillo en 2D llamado ***Fiend***. Usaba la librería **Allegro** -paquete *open-source* para desarrollo- y se publicó en 2001 tras, dicen, dos años de trabajo. Se trata de un RPG de perspectiva cenital, componente conversacional y movido por el clásico «*consigue la llave que abre la siguiente puerta*», en el que el protagonista debe resolver el misterio en torno al pueblo de Lauder y la Mansión Corben. Pero lo más importante, y los más listos intuirán por donde van los tiros, es que el juego está inspirado por la obra de **H.P. Lovecraft**. Y en **Xtreme** no podemos pasar por alto un *survival RPG* basado en horrores primordiales.







CAS

20 AÑOS NO SON NADA

DRÁCULA LLEVA SIGLOS INTENTANDO ESCLAVIZARNOS. SI NO LO HA LOGRADO AÚN HA SIDO GRACIAS A UN LEGADO FAMILIAR, EL DE LOS BELMONT, CAZAVAMPIROS QUE SUPONEN LA ÚLTIMA SALVAGUARDA DE LA HUMANIDAD. TRAS DOCENAS DE AVENTURAS ES EL MOMENTO DE REVISAR SUS MAYORES LEYENDAS.

_BEN REILLY



STLEVANIA

COLMILLOS COMO PIXELS

Y en el principio fue **Castlevania**. Como hizo con otros tantos títulos pioneros, **NES** acogió un juego único e innovador, que unía la diversión plataformera con la acción más directa. Con sus seis niveles y su sonido sintetizado, **Castlevania** introdujo la iconografía básica de la saga: el clan Belmont, cazavampiros empeñados en acabar con Drácula; Castlevania, el castillo del vampiro que aparece cada cien años (si bien esta regla se rompería al antojo de los programadores)... También instauró la fórmula de jefes y subjefes, junto al uso de armas secundarias ocultas en elementos del escenario. Muy difícil, muy divertido, y muy apreciado por los seguidores de la serie. En ese mismo año, 1986, llegaría la versión MSX.

Castlevania II: Simon's Quest retomaba el desarrollo para NES, pero con elementos roleros como el uso de llaves especiales y objetos ocultos. **Castlevania III: Dracula's Curse** volvía al estilo arcade del primer juego, pero supuso la primera aparición de los niveles múltiples.

1993 trae **Castlevania Chronicles** para **X68000**, un juego que sentó las bases de futuras entregas en 16 bits. Fue un *Castlevania* clásico, pero más agradable a los ojos. **PSX** tuvo en 2001 un port remozado, con el juego original y también una ver-





CASTLEVANIA (NES)

UN POCO DE PIXEL BASTA
A base de cortar y pegar cuadraditos NES vió nacer a esta super saga emblemática...



SUPER CASTLEVANIA (SUPER NINTENDO)



sión remozada gráficamente, y de dificultad mucho más equilibrada. El inédito ***Rondo Of Blood*** fue otro de los juegos de la gran **PC Engine (en formato Super CD-ROM)**. Este título pionero trajo consigo la mayoría de las innovaciones que definirían la serie. Como el Item Break, la habilidad de lanzar un ataque devastador con las armas secundarias. También introdujo a personajes como Richter Belmont o María Renard. Amo y señor de las subastas de **Ebay**.

Super Castlevania IV adoptaba el esquema del Castlevania primigenio, recuperando a Simon Belmont en su cruzada contra Drácula. El látigo sirve ahora como liana improvisada, mientras que el famoso Modo 7 y un creativo diseño de niveles, enemigos y jefes finales hacían a los fans dar palmas con las orejas. Y como remate la música, con temas barrocos de increíble creatividad.

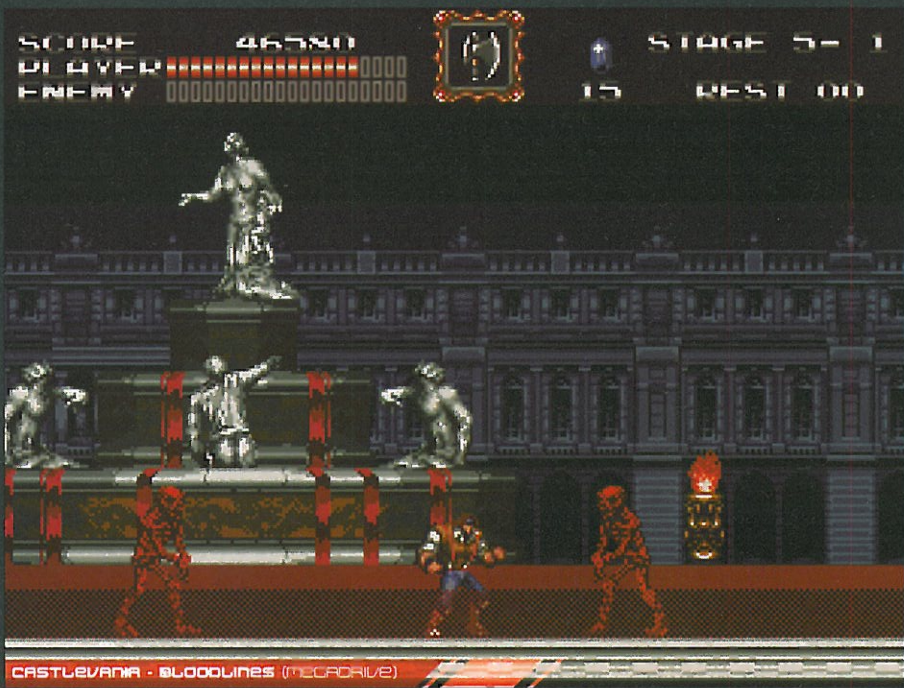
Castlevania: Vampire's Kiss fue la esperada continuación de ***Super Castlevania***, con resultados desiguales. Siguiendo el habitual esquema de *«oh, no, Drácula ha secuestrado a mi novia»*, el cartucho es una versión actualizada de ***Rondo Of Blood*** para **PC Engine**. Los gráficos son de lo mejorcito de la etapa final de **SNES**, pero por el contrario pierde matices de su modelo, como el uso de caminos alternativos, que en esta versión se reduce a la anécdota. Asimismo, ***Vampire's Kiss*** es el último juego realmente difícil de la saga. Y por fin, en 1994 los atribulados usuarios



SUPER CASTLEVANIA (SNES)

DRÁCULA ES UN SOLETE: DEJA QUE LE DERROTEN SÓLO PARA DIVERTIRNOS

de **Megadrive** recibieron su ración de *Castlevania*. Y menudo festín fue. Ambientado en la convulsa Europa de 1914, el juego permitía controlar a dos personajes distintos, Eric Lecarde, de aspecto andrógino y armado con una lanza, y John Morris, que con látigo en ristre desciende de los Belmont. ***Bloodlines*** usa personajes reales de **Stoker**, junto a la brutal Elizabeth Bathory, la bruja Dorottya Szentes, y hasta al archiduque Franz Ferdinand (nada que ver con cierta banda coñazo). Para los más *geeks*, el juego insinúa que Eric es el hijo bastardo de Alucard y María Renard. No cesan los aciertos: el inevitable castillo no es el



CASTLEVANIA - BLOODLINES (MEGADRIVE)



CASTLEVANIA - SYMPHONY OF THE NIGHT (PSONE)

POR LOS SIGLOS DE LOS SIGLOS Receta para un clásico imperecedero: cójase un héroe atormentado, use una masa de jugabilidad fabulosa, añada una pizca de rol y use como aliño una música soberbia. En un instante tendrá una Obra Maestra de Castlevania_



RONDO OF BLOOD (PC ENGINE)



CASTLEVANIA: VAMPIRE'S KISS (SNES)



CASTLEVANIA CHRONICLES (PSONE)

único escenario, y Eric y John recorren diversas localizaciones de Europa. Además, dadas sus distintas habilidades con el látigo o la lanza, cada personaje podía recorrer caminos alternativos.

TOCANDO EL CIELO EN PSX

Symphony Of The Night, El Juego. Esta maravilla narra no sólo las vicisitudes del hijo de Drácula, sino que también ata muchos cabos sueltos en la cronología *Castlevania*. Eso por no mencionar el cruel planteamiento que hace de los Belmont, poniendo en su lugar a lo que era una anodina saga de cazavampiros. El *artwork* de **Ayami Kojima**, la fabulosa música de **Michiru Yamane** (que se explaya con las posibilidades del formato CD), y ante todo la jugabilidad. Tomando prestados elementos de *Metroid*, **SOTN** usaba el castillo de Drácula como único y gran escenario, con cientos de habitaciones independientes. Alucard podía conseguir nuevas armas, vestimenta y equipamiento, además de mejorar sus atributos y desarrollar habilidades netamente vampíricas, como las transformaciones en niebla, lobo o murciélago. La búsqueda de las mejores armas, los múltiples finales y la posibilidad de rejugarlo como Richter Belmont hacen de **SOTN** un clásico. Un éxito de crítica y público que cuenta con versión para **Saturn**, con nuevos niveles y María como personaje jugable, y la inminente posibilidad de descargarlo de **Xbox Live**.

POLÍGONOS: MÁS EFICACES QUE LA CRUZ O EL AJO

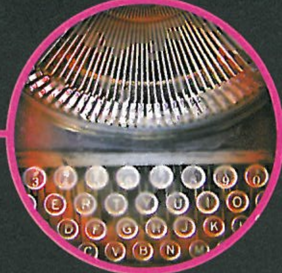
Los realizadores pensaron que la capacidad de **Nintendo 64** les permitiría, por fin, lanzar el primer *Castlevania 3D*. Por desidia o falta de perspectiva, se equivocaron. *Castlevania 64* es una entrega oficiosa dentro de la cronología de la saga.

AYAMI KOJIMA, IMAGEN DE CASTLEVANIA



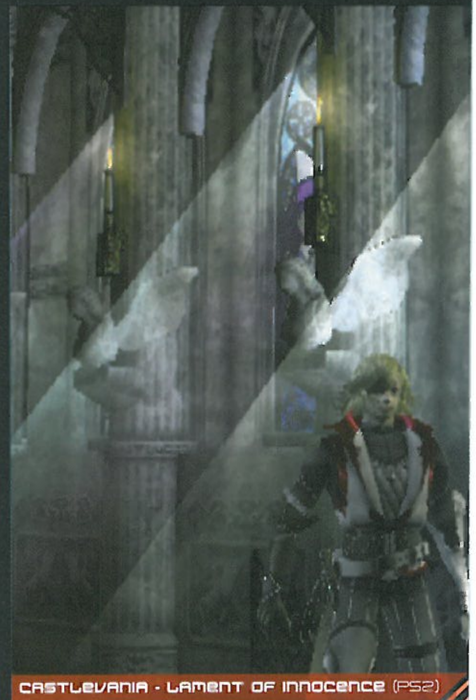


A partir de Symphony Of The Night, esta ilustradora japonesa tomaría las riendas del diseño de personajes de Castlevania, hasta su reciente relevo en los juegos de DS. Su estilo, gótico y preciosista, se basa en el uso combinado de témperas y ceras. Sus dibujos multiplicaron la fama de la saga de Konami al hacer de Castlevania un sinónimo de héroes y villanos ambiguos y mujeres de aspecto seductor y peligroso.




CASTLEVANIA 64 (NINTENDO 64)


CASTLEVANIA 64 (NINTENDO 64)


CASTLEVANIA - LAMENT OF INNOCENCE (PS2)


C. - LAMENT OF INNOCENCE (PS2)

RAREZAS Y MISTERIOS



Castlevania cuenta con adaptaciones apócrifas, arcades inéditos y mutaciones, como los guiños de Sexy Parodius. También tiene su buena ración de títulos cancelados, como Bloodletting para Sega 32 X, cuyos sprites fueron usados en Symphony Of The Night. Sega nunca tuvo suerte: Castlevania Resurrection desapareció por el fracaso de Dreamcast y desavenencias entre los equipos de Konami en Oriente y Occidente.


C. - CIRCLE OF THE MOON (GBA)


C. - ARIA OF SORROW (GBA)

EL PRIMER INTENTO DE LA SAGA CON LAS 3D, EN N64, SE SALDÓ CON UN ROTUNDO FRACASO

Reinhardt es un Belmont wannabe con látigo en ristre, que alterna control con Carrie, una jovencita dotada de poderes mágicos. Pese a detalles originales, como el paso del día a la noche y la posibilidad de ser infectados por un vampiro, **Castlevania 64** tenía un control horrible y una cámara no menos bochornosa. Sin apenas un año de diferencia llegaría **Legacy Of Darkness**, algo así como la edición *«ahora sí, de verdad»* de **Castlevania 64**. Junto al soporte gráfico del Expansion Pak y niveles remozados, el juego tenía dos nuevos protagonistas: Cornell, un hombre-lobo, y Henry, caballero de brillante armadura al que primero conocemos como un niño. Lástima que las novedades no incluyeran un control mejorado. Con todo, **Legacy Of Darkness** sigue siendo un placer culpable, gracias a sus jefes finales tremebundos y el curioso efecto de jugar en 3D.

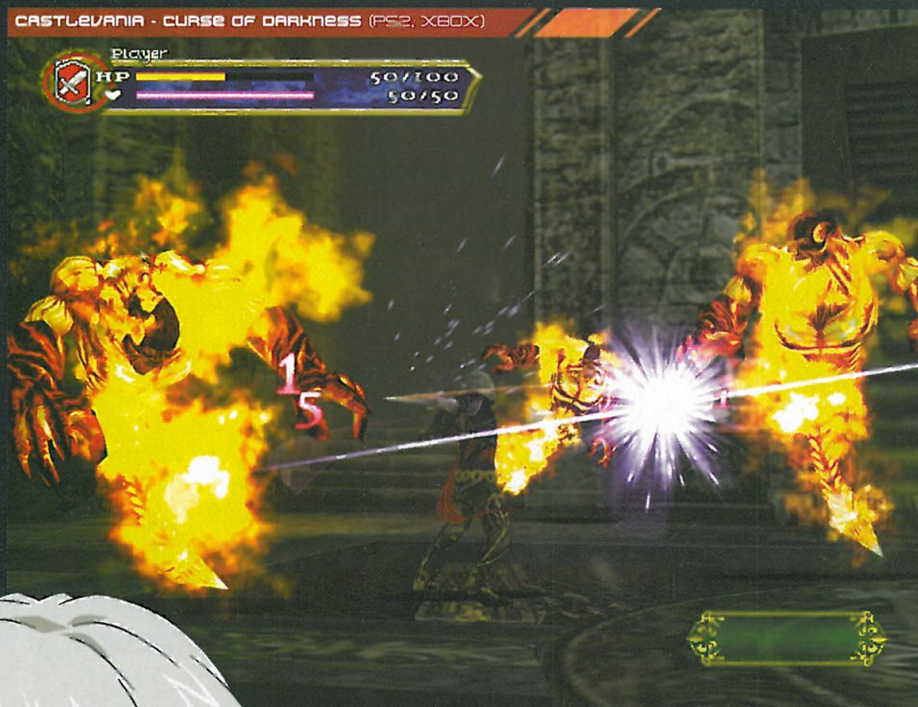

C. - DAWN OF SORROW (DS)

UN LÁTIGO EN EL BOLSILLO

GBA cuenta con tres juegos consecutivos de *Castlevania*. **Circle Of The Moon** opta por un desarrollo enfocado en la acción, con el uso de cartas para realizar ataques especiales. En **Harmony Of Dissonance**, Juste Belmont sigue los pasos de su predecesor en **Symphony Of the Night**, es decir, se potencian los aspectos roleros y la exploración abierta. Cierra el ciclo **Aria Of Sorrow**, que casi copia descaradamente a **Symphony** con Soma Cruz, la viva imagen de Alucard... o de su padre, ya que Soma es en realidad la reencarnación de Drácula. En **Dawn Of Sorrow**, para **DS**, intentaba no ser sacrificado para que Drácula reviviese. **Dawn Of Sorrow** supuso el estreno de un estilo anime en el diseño de los personajes, además del uso creativo del *stylus* para realizar los Sellos sobre los enemigos finales. Es un *gimmick*, vale, pero un *gimmick* divertido.

Portrait of Ruin, para **DS**, se escinde de **Aria Of Sorrow**. En su lugar este juego es una continuación velada del clásico **Bloodlines** de **MD**. Jonathan Morris, uno de los protagonistas, es descendiente de John Morris. Su compañera es una





CASTLEVANIA - CURSE OF DARKNESS (PS2, XBOX)

LUCHA POR SOBREVIVIR Las últimas entregas en 3D no hacen justicia. Es hora de renovarse o la saga se anclará en las consolas portátiles_



C. - PORTRAIT OF RUIN (DS)



pequeña bruja llamada Charlotte. De nuevo el escenario es Europa, esta vez en 1944. Es una aventura de marcado tono anime, buscando una audiencia más juvenil, que alterna el control entre ambos personajes y se vale del *stylus* para golpes especiales. Poderes desbloqueables, personajes clásicos ocultos y respeto hacia sus predecesores hacen de **Portrait Of Ruin** la entrega más notable de *Castlevania* en los últimos años.

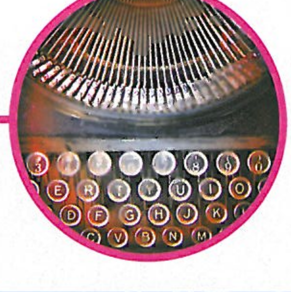
OSCURIDAD EN 3D

El segundo intento en el terreno tridimensional dio lugar a **Lament Of Innocence** para PS2, que al situarse en 1094 es la primera entrega cronológica de la serie. Leon y Mathias son amigos que tornan en enemigos cuando el segundo se convierte en vampiro como despecho hacia Dios. Esta fresca actualización del clásico rapto de la novia de Belmont tiene un marcado toque irónico. Por ejemplo, ¿Por qué en *Castlevania* hay ítems ocultos en rocas y antorchas? Pues resultan ser elementos que deja el propio vampiro para ayudar a los cazadores, en un cruel juego del gato y el ratón. Un planteamiento *Metroidvania*, con niveles horizontales, *final bosses* espectaculares y gráficos más que aceptables compensan la desganada música de **Yamane** y un desarrollo algo monótono. **IGA** y su equipo lo volverían a intentar con **Curse Of Darkness**. Denostado por la crítica generalista, este título recupera buena parte del desarrollo de **Symphony Of the Night**, con un mapeado de múltiples niveles y un protagonista, Hector, que usa unos avatares llamados Almas Inocentes. Variado e intrigante, **Curse Of Darkness** se ve perjudicado por un motor gráfico anticuado. Los resignados seguidores ven languidecer su franquicia, huérfana de un gran título en las consolas domésticas actuales.

Pero tras dos décadas al pie del cañón, es muy difícil que la saga *Castlevania* pueda desaparecer. Lo que sí precisa es un nuevo rumbo, y salir de ese refugio calentito que se ha buscado en las portátiles de **Nintendo**. En **Konami** han de aprender de los Belmont y, con coraje y arrojo, empuñar su virtual látigo para ofrecer nuevas entregas de la saga, fieles a su clasicismo pero innovadoras. **Castlevania** no se merece menos.

xtreme

REPORTAJE





STAGE #26

GAME CUBE

HISTORIA POLIÉDRICA

_LOS CABECICUBOS STAN BY, EVIL PRINCESS, NEMESIS, JOHN TONES

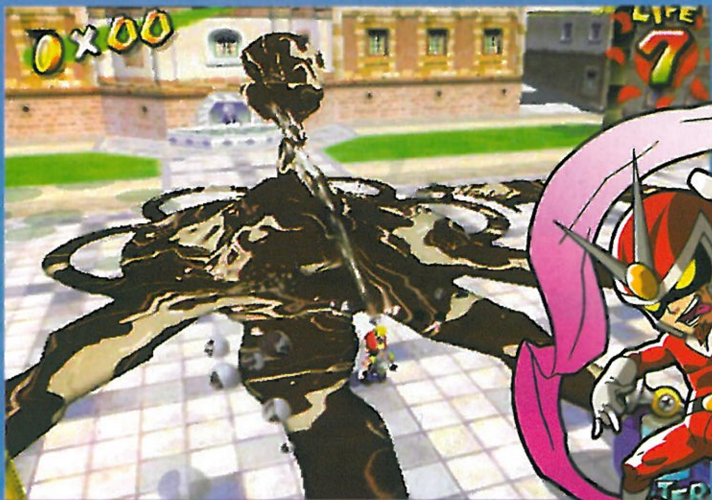
LA SUSTITUCIÓN DE TODAS LAS CONSOLAS QUE HASTA HACE NADA POBLABAN NUESTROS SALONES POR SUS DESCENDIENTES DE NUEVA GENERACIÓN ES INMINENTE. POR ESO, HEMOS DECIDIDO DEDICAR UN REPASO A LA CONSOLA MENOS ARROLLADORA DE LA ANTERIOR GENERACIÓN. EL CUBO DE NINTENDO.

Nintendo GameCube ha acabado siendo un fracaso. Entendámonos: fracaso en los términos de la salvaje competencia multinacional del ocio electrónico. Por mucho azucar que le añadamos a la pildorita, la consola ha estado casi constantemente por detrás de sus competidoras, **PS2** y **Xbox**. Lo que no quita para que siempre nos haya caído simpática. Empezando por aquel video promocional que enfrentaba a dos samurais en un cubo transparente, y que a muchos nos dejó turulatos.

La consola salió al mercado japonés en septiembre de 2001, y dos meses después en EE.UU. No la tendríamos en Europa hasta mayo de 2002. **GameCube** era (y es) muy superior técnicamente a la bestia parda de **Sony**, y algunos auguraban el retorno del reinado de **Nintendo**. Presentaba un procesador potente (un PowerPC a 485 MHz) y una GPU impresionante (la llamada Flipper, una Ati desarrollada por **Nintendo** y ArtX, a 162 MHz y con cuatro *pipelines*...). Parte de la intención de **Nintendo** era crear una plataforma más asequible y equilibrada de cara al desarrollador que la anterior **N64**, de arquitectura exprimible pero complicada. Se buscaba atraer a compañías de desarrollo *third-party*, con las que **Nintendo** se implicó para no cerrar **GameCube** a los juegos multiplataforma. Sin perder, eso sí, la tradicional baza de los juegos exclusivos que han hecho célebre a la compañía nipona. Así pues, **Nintendo** tenía en el mercado una consola barata (199$ en su lanzamiento), potente y cómoda, a priori, para el desarrollador. Sin embargo, a día de hoy **GameCube** ha vendido unos 21 millones de unidades. Poco frente a la astronómica cifra de **PS2** (111 mill.) y la más modesta pero superior **Xbox** (24). ¿Qué falló?



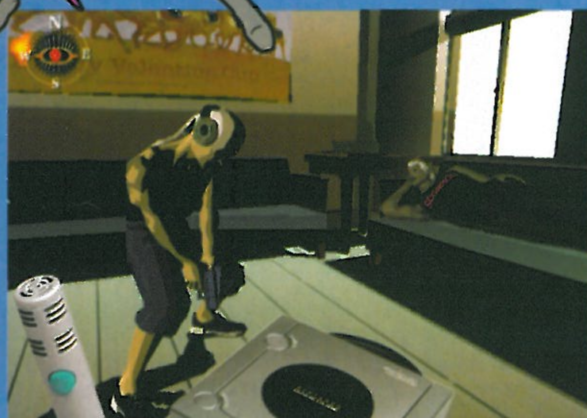






Primer problema: el soporte de la consola, el GameCube Game Disc, de tan sólo 1.5 GB, creado *ad-hoc* por **Matsushita**. Frente a los 8.5 de los DVD dual layer de sus competidores, la desventaja es clara. Muchos juegos tenían que prescindir de cantidades considerables de audio y vídeo, y la compresión de éstos era más acusada en **GC**, pese a su superior capacidad procesal. Además, se la asoció pronto a contenidos más infantiles o familiares, y algunas grandes franquicias, consumidas masivamente por el grueso del consumidor, no llegaron a **GC** (*GTA*, etc.). Junto al duro golpe que supuso a finales de 2002 la subida del yen y la caída en picado de las ventas de **Nintendo** (y su valor en bolsa), la cosa se complicaba. Algunos desarrolladores, ante las dificultades del desarrollo para **GC** y los escasos beneficios obtenidos, retiraron su apoyo a la plataforma (**Eidos**, por ejemplo, lo hizo en 2003 tras **Hitman 2**). **Nintendo** bajó el precio de la consola a 99$ en 2003, además de detener temporalmente su producción para reducir costes. Estas medidas y algunos títulos punteros han permitido que **GameCube** subsista y mantenga unas ventas estables, en Japón especialmente. Perjudicada por decisiones muy cuestionables, empezando por el soporte de sus propios progenitores, es el momento ideal para recuperarla, y más teniendo en cuenta que sus juegos se pueden ejecutar desde una *Wii*.







PERIFÉRICOS

Toda consola que se precie cuenta con su propio catálogo de periféricos. GameCube fue la primera consola en contar con un mando inalámbrico oficial: el WaveBird. Menos oficial es el Free Loader, un pequeño disco para que puedas probar en tu consola juegos importados de otra región (como Winning Eleven). Revisa nuestra selección y marca los que te falten_



MICRO Lejos de finalidades musicales, se utiliza para comandos de voz en Odama y las entregas 5 y 6 de Mario Party_



CABLE GBA Más allá de intercambiar Pokémons o datos en juegos como Metroid, necesitarás cuatro para disfrutar plenamente de The Legend of Zelda: The Four Swords Adventures_



GAME BOY PLAYER Conectado en la parte inferior de GC, permitía disfrutar de los juegos de GameBoy en pantalla grande_



MÓDEM ADAPTER Lo único que justifica su existencia es la saga Phantasy Star Online_



DK BONGOS Como un Guitar Hero con dos bongos. Sirven para sendas entregas del imprescindible Donkey Konga y para el plataformas Donkey Kong Jungle Beat

SUPER MARIO SUNSHINE

Si hay un personaje que ha sido capaz de proporcionarnos momentos antológicos en todas y cada una de nuestras consolas **Nintendo**, su nombre es Mario, su profesión, fontanero italiano y cada aventura que protagoniza consigue rayar la categoría de obra maestra (cuando no reinventarla...). En **GameCube**, encontramos incontables horas de diversión con **Super Mario Sunshine**, un título que contaba con una estética algo diferentes a la de entregas anteriores; y es que esta vez pillamos a Mario lejos del Reino Champiñón, a punto de comenzar unas vacaciones en la soleada Isla Delfino, cuyos lugareños tienen poco que ver con koopas y gombas. Pero la mayor novedad era el ACUAC, un polémico artilugio entre fumigadora, propulsor y jet pack que para muchos chirriaba en exceso pero que multiplicaba las posibilidades jugables... Remojarse o morir, que dirían por ahí_



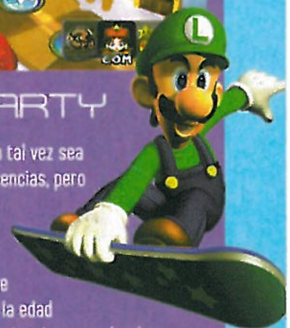


A PRUEBA DE NERVIOS Algunos niveles parecían ideados por el mismísimo Satán. Hasta Melongasoil llegó a perder la paciencia con la fase de los saltos en hojas de nenúfar_



MARIO PARTY

Realizar esta comparación tal vez sea permitirme demasiadas licencias, pero con Mario Party pasa algo parecido que con la serie Sensación de Vivir: ahora puedes renegar todo lo que quieras, pero si te pilló en la edad adecuada, no sólo lo probaste, sino que además te enganchó. Prácticamente a entrega por año, GameCube ha contado nada menos que con cuatro de estas recopilaciones de minijuegos en forma de party game que pronto regresarán, aunque ya en formato Wii_



THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

Aunque abundan las críticas hacia el **Zelda** de **GameCube** (entre ellas las del propio **Miyamoto**, que no quedó contento con el resultado), lo cierto es que es una obra maestra a reivindicar. Supuso una ruptura, en estética y mecánica, respecto a *Ocarina Of Time*. El *look* de cartoon, la necesidad de recorrer en barca grandes distancias (la acción transcurre sobre un Hyrule anegado por las aguas) y la conectividad con **GBA** (podías usar su pantalla como mapa) fueron algunos de sus logros. Como curiosidad, las primeras 25.000 unidades que llegaron a España se acompañaban de un disco extra con los *Zelda* de **Nintendo 64** y los de **NES**.

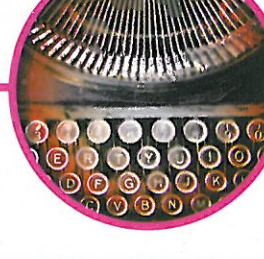


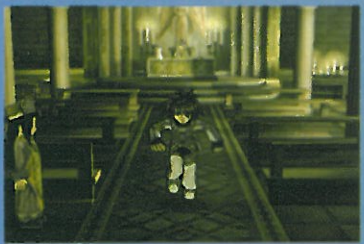




SOUL CALIBUR II

No tuvo el éxito que se merecía pero para nosotros, y con el permiso de los fanáticos de Super Smash Bros., es el mejor juego del escasísimo repertorio de lucha con el que cuenta GameCube, cuya versión es equiparable a la de Xbox y superior en cuanto a gráficos y cargas a la de PS2. Además donde en las consolas de Sony y Microsoft PS2 y Xbox aparecían Heihachi Mishima y Spawn (lástima que DOA sea de Tecmo), para la de Nintendo el elegido fue nada menos que Link_

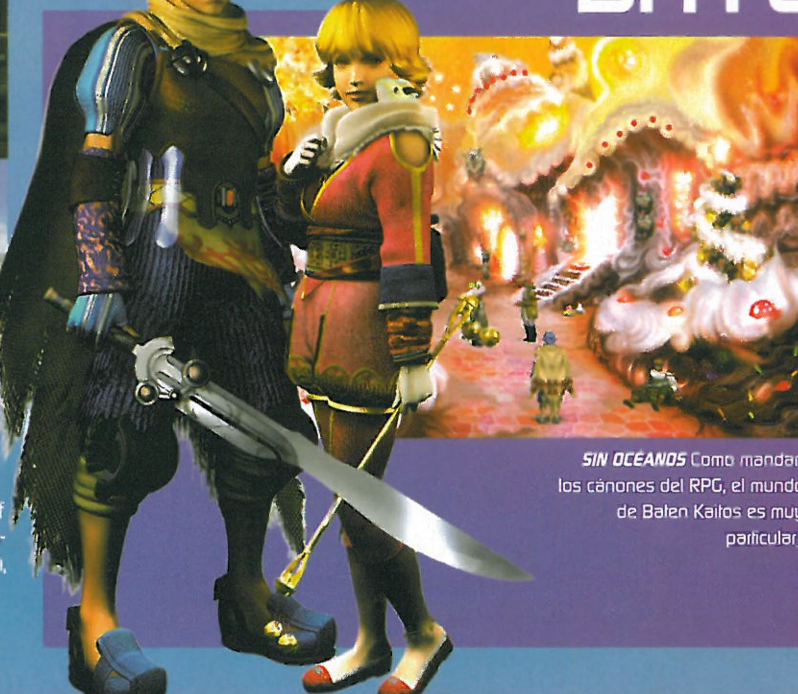






TALES OF SYMPHONIA

Tercero en la serie tras Tales Of Destiny y Tales Of Phantasia, el RPG de Namco, exclusivo para GameCube, supuso el salto definitivo a las 3D. Mantenía, claro, el sistema de batallas entre la acción y la estrategia que dieron lustre a estos títulos. Poco rol, pero bien avenido. Y muy japonés.



BATEN KAITOS

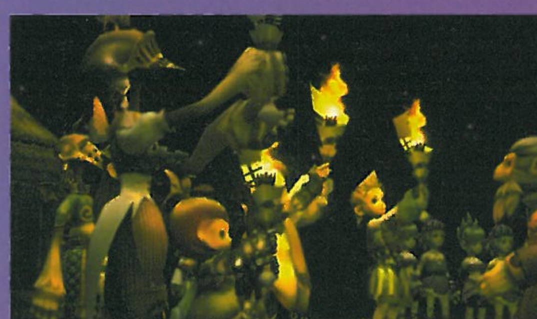
SIN OCÉANOS Como mandan los cánones del RPG, el mundo de Baten Kaitos es muy particular_

De los desarrolladores de *Xenosaga* llegó a **GameCube** en 2003 este magnífico y exclusivo RPG publicado por **Namco**. No sólo es uno de los pocos juegos de rol del catálogo de la consola, sino que, a su modo, resulta ciertamente único, en parte debido al sistema de combate y a la particular gestión de inventario a partir de las Magnus, cartas mágicas que capturan la esencia de los objetos. El combate también se basa en las cartas, empleando la esencia de diferentes armas o ataques mágicos elementales, en una especie de versión propia y muy original de *Magic*. **Baten Kaitos** cuenta también con una cuidada imaginería de aires arábigos, desde el título -el nombre de una estrella en árabe- a los personajes alados y las ciudades volantes.

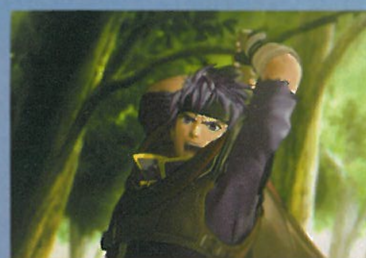
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



Desde *Final Fantasy VI*, no había aparecido ningún juego de la serie en una consola de **Nintendo**. Con **Crystal Chronicles**, **Square Enix** creó **The Game Designers Studio**, que se dedicaría en exclusiva a crear títulos de la franquicia para **Nintendo**. El juego salió a la venta en 2004 (2003 en Japón) y es un buen ejemplo de cómo a los fans no hay quien los entienda. La principal queja que hubo con respecto a **Chronicles** fue la sustitución del combate por turnos por un sistema a tiempo real. Además, redujo notablemente la cantidad de video *full motion*. **Chronicles** fue un *FF* diferente. Un pecado, ya se sabe.



CAMBIOS Chrystal Chronicles se acercaba un poco más a los juegos de aventura tipo Zelda. Algunos cambios no fueron muy bien tolerados_



FIRE EMBLEM

A juzgar por esta página, no anda GameCube escasa de RPGs. Y aunque no es completamente cierto, algunos buenos títulos sí tiene. Path Of Radiance fue la entrega de la serie Fire Emblem para GameCube, serie que no contaba con un nuevo título desde SNES. Se trata de rol estratégico, entendido como sólo los japoneses parece que lo entienden: fantasía medieval, tramas elaboradas y fijación por el combate por turnos sobre tablero. Todo a través del prisma de la estética manga, claro. Esta entrega, no obstante, daba los pasos adelante necesarios. Y no sólo gráficamente.

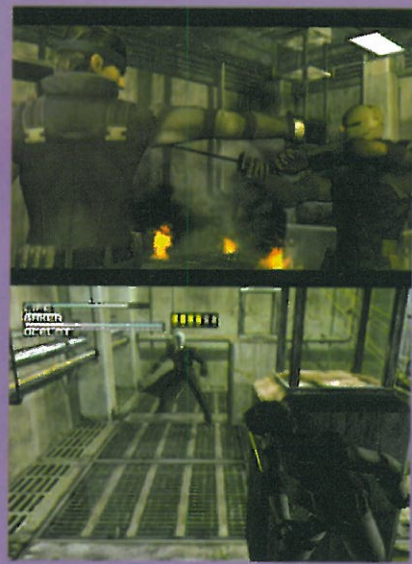






Resident Evil

Tras **Resident Evil - Code: Veronica**, el creador de la serie Shinji Mikami decidió que las siguientes entregas saldrían en **GameCube**. Los resultados fueron espectaculares: un remake de la primera entrega llamado **Resident Evil** con un guión que huía del estilo de terror de bajo presupuesto del abuelo **RE**. **Resident Evil Zero** es, cronológicamente, el primero de toda la serie. Nuevos escenarios preciosistas, terror extremo y una casi revolucionaria mecánica de juego que obligaba a controlar dos personajes simultáneamente. El culmen llegó con **Resident Evil 4**, un increíble apocalipsis de vísceras y costumbrismo surreal que se aleja temáticamente del horror zombi y acabó siendo multiplataforma a causa de los insoportables lamentos de los usuarios de **PS2**_



Metal Gear Solid - The Twin Snakes

El propio Hideo Kojima encomendó a Silicon Knights (autores de Eternal Darkness) este remake del legendario MGS, que se benefició no sólo de unos gráficos a la altura de GameCube, sino de algunas mejoras heredadas del MGS2: Sons Of Liberty de PS2, como la posibilidad de disparar en primera persona. Ryuhei Kitamura, director de películas como Azumi o Versus, se encargó de aportar más espectacularidad a algunas secuencias, como el primer encuentro entre Solid Snake y el Ninja.

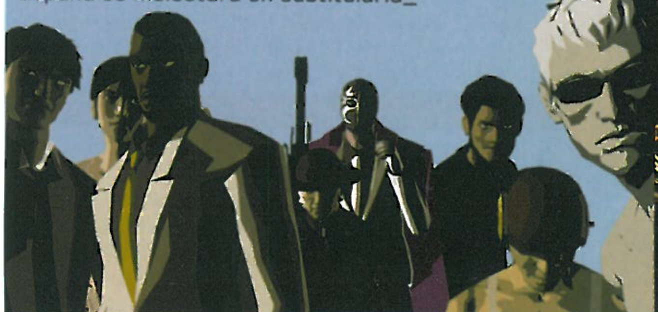
Killer7

Uno de esos juegos que o te encanta o detestas. A su favor cuenta con unos gráficos *cel-shading* y un estilo arrebatadoramente cool, además de un punto de partida tan seductor como el de manejar a las siete personalidades de un asesino en serie esquizofrénico. Lo que mucha gente no entendió fue su particular mecánica sobre raíles y el paso de tercera persona a primera para disparar con precisión a unos enemigos que alertaban de su presencia con una macabra carcajada y sólo se hacían visibles tras pulsar el botón R. Para quien escribe, una magistral propuesta de **Capcom**, radicalmente original y demasiado arriesgada como para que EA España se molestara en subtitularla_





SUDA 51 Además de Contact (DS) prepara No More Heroes (Wii), en la línea de killer7_





Viewtiful Joe

Otro de los juegos emblemáticos del llorado Clover Studio nació como exclusiva para GameCube. Aunque la serie ha acabado perdiendo levemente el rumbo, las primeras entregas eran enloquecedoras epopeyas de acción marcial que homenajeaban a títulos clásicos y que poseían una estética de animación vanguardista ciertamente única.













SUPER MONKEY BALL

Otra pequeña joyita cuyo éxito exclusivo en GameCube le llevó a disfrutar de varias secuelas y ports multiformato. La sencillez de su planteamiento, que recuerda al clásico Marble Madness, el estridente diseño de decorados y personajes (¡monos orejones encerrados en esferas!... ¿quién puede resistirse a eso?), la locura multijugador y la férrea mecánica del juego, exigente pero adictiva, lo han convertido en un clásico que, por suerte o por desgracia, ha sobrevivido a sus abundantes sucesores.



METROID

Nadie pensaba que llevar la mítica saga *Metroid* a entornos tridimensionales y a una perspectiva de primera persona fuera buena idea. Nunca había sido tan satisfactorio estar equivocado: el estupendo sistema de autoapuntado de Samus; el estudiadísimo diseño del HUD; la equilibrada mezcla de acción, exploración y plataformeo; los titánicos final-bosses; y sobre todo, la tristísima, inquietante y decadente ambientación de los planetas que vertebran el desarrollo de **Metroid Prime** y **Metroid Prime 2: Echoes**, todo negrura y desolación. Pocos videojuegos han disfrutado de una ambientación tan arriesgada, brillante y sutil.



STAR FOX ADVENTURES
DINOSAUR PLANET

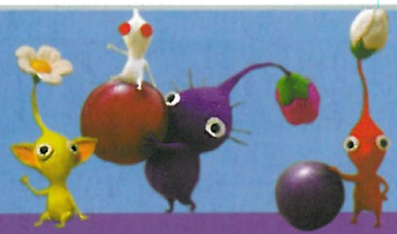
Star Fox Adventures fue el último juego que **Rare** desarrollara para **Nintendo**, antes de su compra por **Microsoft**. Supuso también, además, un cambio notable en la serie, que ya había tenido representación en **SNES** (*Star Fox*) y **Nintendo 64** (*Star Fox 64*): el juego dejaba de ser un *shooter* de aviación y se pasaba al género de la aventura 3D. Fox McCloud correteaba ahora a pie, bastón místico en mano, por el colorido –y al borde del apocalipsis - mundo de Dinosaur Planet (**Rare** usó los brillantes restos de un título cancelado que iba a llamarse precisamente así). Esta rupturista entrega de la serie se acercaba, pues, a la dinámica de un *Zelda*. Aunque, eso sí, sin dejar de lado algunas misiones de pilotaje, por los viejos tiempos.





STAR WARS ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON 2

La secuela del Star Wars Rogue Squadron para Nintendo 64, desarrollada por Factor 5 y publicada por LucasArts. Rogue Leader también centraba su atención en el Rogue Squadron liderado por Luke Skywalker. El juego recreaba los grandes enfrentamientos de las tres películas de la trilogía original, desde la batalla de Yavin a la de Endor, sin olvidar Hoth y otras tomadas directamente de las novelas y los comics de los ochenta. Rogue Leader resultaba absolutamente espectacular tanto en lo gráfico (siendo uno de los pocos juegos para GC que abusaba, para bien, del bump mapping) como en su profundo conocimiento de la saga.







DEDICATORIA Para Olimar, de un Pikmin rojo, una de Los Planetas: Devuélveme la pasta que me debes_

PIKMIN

Por fortuna, en el mundo de los videojuegos todavía quedan unos cuantos Reyes Midas que, como el maestro **Miyamoto**, son capaces no sólo de convertir en oro, sino también de llenar de magia todo lo que tocan. Entrañables a la par que misteriosos y con tres estadios de evolución, los Pikmin son la antítesis de lo que esperar encontrar en el género de estrategia. Porque, aunque no lo parezca, estamos ante un juego de estrategia donde cuentas con tres tipos diferentes de soldaditos (cinco en la segunda entrega) capaces de realizar las más duras tareas, pero que deberán irse a dormir antes de que caiga el sol_



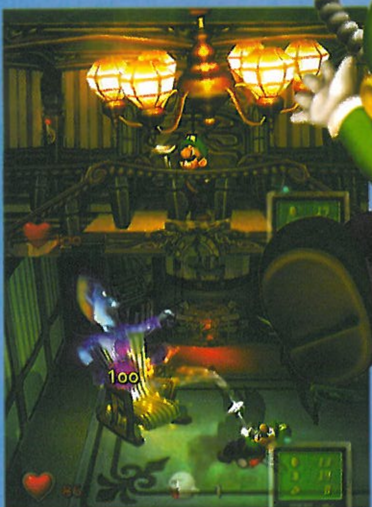
TOMA 2 La segunda entrega añadía dos nuevos tipos de Pikmin, dos Capitanes para diversificar escuadrones, modo doble y aliviaba presión temporal a la hora de cumplir con las tareas_

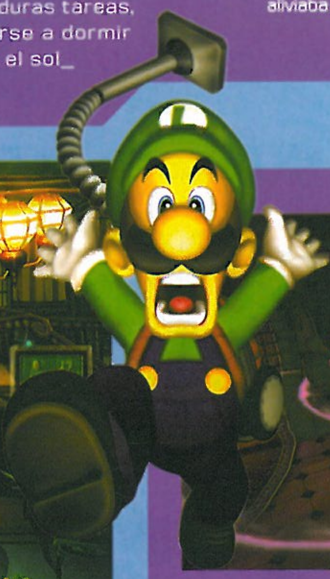


ANIMAL CROSSING

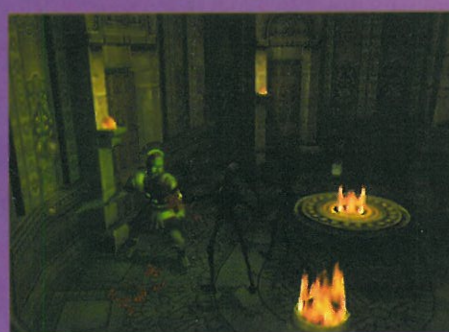
Aunque en el mercado occidental haya hecho falta la llegada del Wild World de DS para popularizar el universo de Animal Crossing, los japoneses ya enloquecieron con él en los tiempos de Nintendo 64. En Europa tenemos una conversión de la primera entrega para el cubo pero con una carencia que le impidió triunfar: el modo on-line. Y es que aunque podemos interactuar con otros usuarios a través de Memory Card, el resultado no es el mismo ni de lejos que el de la enorme comunidad virtual de jugadores de Nintendo DS_











LUIGI'S MANSION

Como bien saben Prudencio Indurain, Ralph Schumacher o el propio Luigi, la sombra de un hermano mayor es alargada sobre todo cuando tu antecesor es un ganador nato. El pequeño de los hermanos Mario protagonizó su propio título en una mansión que tenía que limpiar de fantasmas con la ayuda del Succionaentes 3000, un invento salido del mismo laboratorio que el ACUAC de Mario Sunshine. Luigi's Mansion es un título muy ameno y perfectamente adaptado al mando de GameCube, pero que palidece si lo comparamos con una aventura del hermano que viste de rojo_

ETERNAL DARKNESS

Eternal Darkness es una aventura que vio la luz cuando la pequeña consola de sobremesa de **Nintendo** aún no había llegado a sus horas más bajas, cuando todavía no extrañaba a nadie que pudiera contar en exclusiva con juegos de calidad sin la necesidad de recurrir a ninguno de los grandes personajes de **Nintendo**. En esta ocasión, la protagonista era una joven llamada Alex, aunque a lo largo del juego íbamos recorriendo difrentes periodos históricos en la piel de diversos antepasados de la familia Roivas. Haciendo honor a su sobrenombre (*Sanity's Requiem*), **Eternal Darkness** añadía a los habituales medidores de magia y salud la cordura, cuya pérdida provocaba originales efectos como hormigas corriendo por la pantalla, desmembramientos varios o hasta la simulación del final de la partida. Inolvidable_

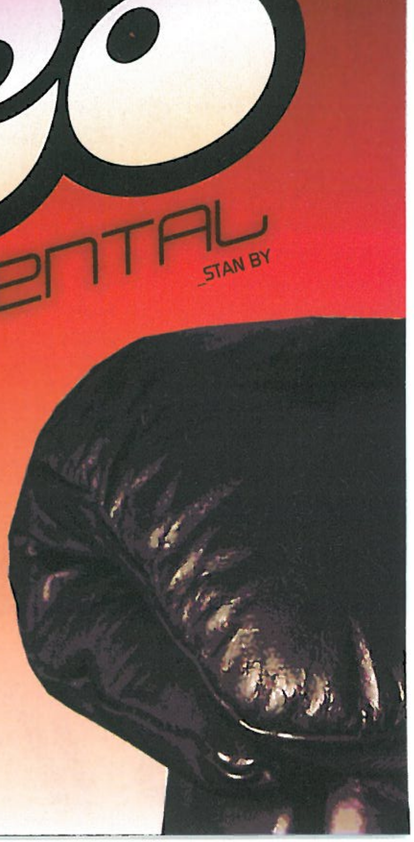


NO NOS GUSTA HACER GENERALIZACIONES. NADA. PERO DE CUANDO EN CUANDO SON UN MAL NECESARIO PARA HABLAR DE SEGÚN QUÉ TEMAS. ASÍ QUE VAMOS ALLÁ: EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EXISTEN DOS TIPOS DE JUGADORES. DOS. QUE SE DICE PRONTO.

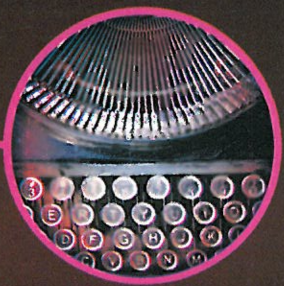
Casual Games

EL JUGADOR ACCIDENTAL

_STAN BY







BUSCAMINAS Y SOLITARIO: LA ABSTRACCIÓN AHORA TAN DE MODA, ANTES ERA POR PURA NECESIDAD



10 Momentos Casuales



Tetris
La primera vez que uno hace, de pura chiripa, cuatro líneas simultáneas en el soviético y ultraadictivo Tetris.

Buscaminas
Cuando, después de destapar una mina mil veces, uno entiende para qué sirven los numeritos...

Móviles
Primera y única partida al impracticable Driv3r para móvil.

Wii Sports
Celebración jolgoriosa con el primer homerun en Wii Sports.

Brain Training
Ese inevitable momento de extrema vergüenza cuando uno es consciente de estar gritando colores a una consola portátil.

Singstar
Destrozando Girs Just Wanna Have Fun. «Prometes», dice. ¡Ja!

iPacman
Una partida de Pacman en el Ipod. Retro + diseño state-of-the-art = el colmo de lo cool.

Los Sims
Tu Sim se ha quedado embarazada tan sólo a base de frases bonitas y flirteos ortopédicos...

Animal Crossing
Vuelves a Animal Crossing después de meses para descubrir tu casa llena de cucarachas y las malas hierbas invadiendo tu pueblo. No hay derecho.

Juegos en Flash
Maldita sea, tu jefe ha vuelto a pillarte minimizando torpemente el Zuma. Él tiene más maña que tú con el Alt-Tab.

Está el *hardcore gamer*, el que juega a todo y/o es aficionadísimo a uno o dos géneros. Vive su afición devotamente y, muchas veces, sin atisbo del más mínimo criterio. Por otro lado tenemos al *casual*, que englobaría tanto al *hardcore wannabe* - entran en este grupo la mayoría de adultos con algo de vida que pueda calificarse como tal y falta de tiempo- como al *casual* de verdad. *Hardcore casual* podríamos llamarlo, si no fuera un término contradictorio en sí mismo. El que por hache o por be apenas se ha acercado a un videojuego y, la mayoría de las veces, ni siquiera sabe qué es, cómo funciona o, directamente, cómo se enchufa una consola. El que, sin embargo, acaba descubriendo algo en el mundo del píxel y los polígonos que le hace probar –reincidentemente- eso de los videojuegos. Éste es el que nos interesa. O, más concretamente, las causas y el objeto de ese descubrimiento.

¡ENVIDO!

Todo empezó con las cartas. **Microsoft** lanzó en 1990 la versión 3.0 de su interfaz gráfica **Windows**, y en ella incluyó una versión electrónica del *Klondike*, una modalidad del tradicional juego de cartas **Solitario**, o *Patience* como lo llama(ban) en Inglaterra. El **Solitario** fue desarrollado por un becario, **Wes Cherry** con diseños de **Susan Kare,** una de las pioneras del diseño informático y de los inicios de Macintosh. Ya existía una versión de 1984 del famoso juego de cartas para dicha plataforma (**Mac**), pero fue **Windows** la que lo popularizó. En una época de creciente consolidación de los sistemas informáticos en las oficinas –y ya sabemos que **Windows** acabó siendo el sistema operativo más usado-, un juego de cartas era idóneo para echar un ratito de descanso a hurtadillas y holgazanear un poco.

Otro de los juegos incluidos en las versiones 3.x de **Windows** fue **Buscaminas**, esa tontería minimalista que aseguraba grandes quebraderos de cabeza y pausas más largas de lo pretendido. Estos juegos presentaban la principal característica de los *casual games*: inmediatez, mecánica sencilla y rápidamente asimilable y, supuestamente, poca dedicación. Posteriormente, **Microsoft** introduciría otros juegos en su software (**FreeCell**, **Spider**), llegando a sacar a la venta incluso una compilación, el *Microsoft Entertainment Pack* (1990).

Pero, ¿fue ése el comienzo? Lo cierto es que otros juegos que luego se harían populares entre –principalmente- los trabajadores aburridos del mundo, habían tenido ya versiones antes de la llegada de **Windows**. El mismo **Solitario**, como ya hemos dicho, o el **Buscaminas**, cuyo *gameplay* básico ya estaba más o menos presente en algunos puzzles de los 80 (**Mined-Out**, **Yomp**). Otro que se



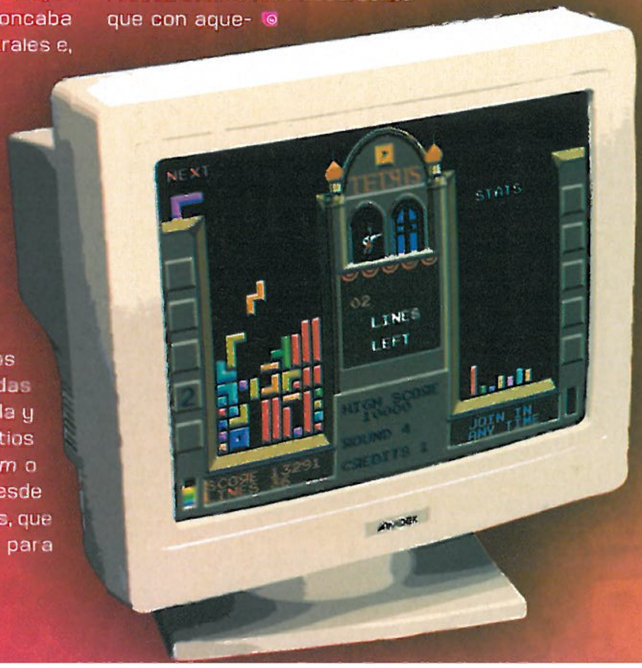
hizo popular rápidamente fue el **Taipei** (***Windows***), adaptación del juego tradicional chino *Mahjong*, y del que ya se hicieron algunas exitosas versiones también en los ochenta, siendo la más conocida el **Shanghai** de **Activision** (en 1986 siendo la primera compañía, seguramente, que popularizó este juego). Pero casi paralelamente al éxito de estos juegos de ordenador, en 1989 **Nintendo** había lanzado la **GameBoy** junto al ya legendario ***Tetris***, que se convirtió rápidamente en un juego de amplio espectro y penetró en algunos grupos de población (mujeres, por ejemplo) no habituales.

¿Por qué estos juegos hicieron que personas sin inclinación aparente por el videojuego se convirtieran en jugadores ocasionales? El aburrimiento laboral parece la primera causa, aunque más bien sería el detonante. Siempre estaba la opción de hacer pajaritas de papel, como Juan López (AKA Superlópez). El atractivo proviene de la tradicional afición por el ser humano a jugar, que se ha traducido en innumerables juegos de mesa e ingenio a lo largo de la historia. Más allá de lo obvio, el acierto del **Solitario** fue mirar a esa tradición jugona y presentar algo conocido por todo jugador potencial: las cartas. La relación de **Buscaminas** o ***Tetris*** con dicha tradición es algo más compleja, pero bajo una apariencia novedosa reside el mismo componente clásico de ingenio. ***Tetris***, por ejemplo, y salvando las distancias, no dista mucho de un *Tangram* bajo la ley de la gravedad. No era, pues, excesivamente complicado que una persona con acceso a un medio informático acabará, al menos, probando un juego que entroncaba directamente con tradiciones ancestrales e, incluso, folclóricas.

ESTRATEGIA DE ANDAR POR CASA

A la sombra de los juegos para **Windows** y ***Tetris*** (y sus clones) surgieron más títulos dirigidos a jugadores ocasionales, especialmente a partir de la expansión de Internet durante los noventa y del uso cada vez más extendido de Javascript y Flash en los sitios web. Aparecen así los primeros juegos *on-line* y las páginas dedicadas a juegos rápidos, de mecánica sencilla y controles mínimos (clicks de ratón). Sitios como los actuales *Timetrasher.com* o *Gamingatwork.com* son indicativos, desde su nombre, del público de estos juegos, que se alejan del puzzle más tradicional para incluir mini-juegos de acción, conducción, habilidad... Aún así, uno de los juegos flash más celebres fue ***Bejeweled*** (PopCap, 2001), que no deja de ser un clon de ***Tetris***.

Pero el siguiente salto evolutivo proviene, curiosamente, de la estrategia. Cuando en 2000 aparece el juego **Los Sims**, miles de jugadores (tal vez habría que decir jugadoras) se acercan casi por primera vez a un ordenador para entretenerse. Y en esta ocasión, la experiencia de juego resulta mucho más absorbente que con aque-







LOS JUEGOS CASUALES ENTRONCAN CON LA NOCIÓN CLÁSICA DE «JUEGO» CON SINGULAR ACIERTO

llos primeros juegos rápidos y sencillos. No deja de ser estrategia para tontos, pero ya no se trata de echar cinco minutillos (o media hora) delante de la pantalla. La inmediatez se transforma en cierto grado de obsesión, pero los jugadores siguen siendo ajenos a la globalidad del videojuego como afición. El origen de **Los Sims** está en *SimCity*, que ya anticipó algo más tímidamente este efecto.

CANTA, SALTA, BAILA

Algo tenía que hacer la industria consolera para atraer a tanto jugador ocasional cuyo número crecía sin parar. **PocCap**, la desarrolladora americana que cosechó fama precisamente con varios *casual games* a principios del nuevo siglo (**Bejeweled** en 2001, **Zuma** en 2003), dio recientemente algunas cifras interesantes: en los últimos cinco años, sus juegos se han descargado 175 millones de veces, y han confirmado que la mayoría de sus usarios son mujeres, un 58%, y mayores de 35 años en un 75%. La compañía de estadística **comScore Media Matrix** asegura que a día de hoy los juegos casuales cuentan con unos cien millones de usuarios en **PC**, sin contar juegos para móviles (que también llevan unos años proliferando, en ocasiones como ports de arbitrario acierto de títulos de consola). Sirven para hacerse una idea del crecimiento loco que ha experimentado la población de *casual gamers* en la última década.



El primer movimiento serio de la industria por atraer a esa masa a las consolas de sobremesa lo encontramos, seguramente, en el **Eye Toy** de **Sony**: juegos de mecánica tan sencilla como agitar los brazos que hicieron furor entre niños y adultos. Con énfasis, precisamente, en estos segundos. Posteriormente vendría otra pirueta exitosa de **Sony** al trasladar dignamente el fenómeno del karaoke a su **PlayStation** con **Singstar**, otro clásico reciente en fiestas y jolgorios.

La ofensiva definitiva, en cualquier caso, vendría de Japón. **Nintendo DS** (2004), con un **Nintendogs** que sigue una línea similar a **Los Sims** (simulación ligera de realidad...) y toda la serie de juegos enfocados abiertamente –ya era hora– a generaciones que han superado la mediana edad (**Brain Training**), abrieron el camino para la más reciente **Wii**, que ha ocasionado que quien suscriba vea por primera vez a personas que jamás han sentido un interés mínimo por los juegos pasar horas atizándole a los bolos o al golf.

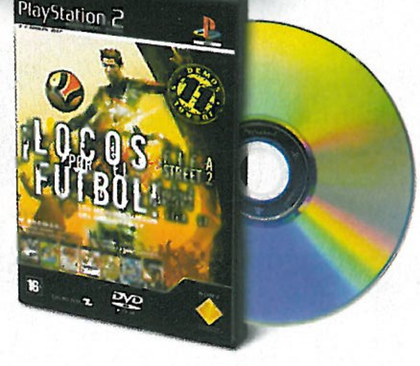
La industria está decidida por fin a que el jugador ocasional cada vez lo sea menos (móviles, descargas, juegos en el **iPod**, karaokes, sensores de movimiento), aunque éste se deje querer sólo a ratos y le guste hacerse el remolón. Del romance, eso sí, todos sacamos tajada. ...game over

LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES



11 DEMOS JUGABLES

01. FIFA STREET 2 02. PRO EVOLUTION SOCCER 6 03. FIFA 07
04. SINGSTAR ROCKS! 05. EYETOY: PLAY SPORTS 06. OKAMI
07. FIGHT NIGHT: ROUND 3 08. SUIKODEN TACTICS 09. SONIC RIDERS
10. TOMB RAIDER LEGEND 11. RUGBY 06



GRUPO ZETA





CHIARAFAN

RESISTANCE: FALL OF MAN

POR ENÉSIMA VEZ: ¡¡ESTO NO ES UN SHOOTER BÉLICO DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL CON BICHOS!!

Y es que eso es lo que pensó (y aún piensa) la mayoría del público que asistió a su presentación mundial, que tuvo lugar durante el **E3** de hace un par de años. El espectacular montaje de imágenes de los futuros juegos de **PlayStation 3** (la mayoría de ellas no se correspondían con la realidad) escondía en su interior una producción de **Insomniac** (los mismos de *Ratchet & Clank*) conocida por entonces como *I-8* (seguramente refiriéndose a que se trataba del octavo proyecto de la compañía). Desde entonces, **Resistance** se ha convertido en el título del catálogo inicial de **PlayStation 3** que más *hype* ha generado entre los fans. Tras jugar durante unas cuantas horas con la versión final en castellano, podemos decir sin miedo a equivocarnos que tanta expectativa no se verá defraudada, y que tiene todas las papeletas para convertirse en el *Halo* de **PS3** (no se me ocurre un ejemplo mejor de juego de lanzamiento genial). Pretendiendo reescribir la historia del siglo pasado, los programadores han creado un pasado imperfecto en el que la humanidad, casi derrotada, se enfrenta a una amenaza desconocida en



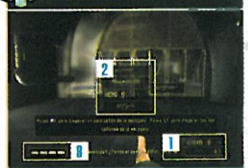






ALTA RESOLUCIÓN? El juego no hace uso de los 1080p de resolución de PS3. Eso sí, en 720p ya se ve de fábula

SEÑALES



1



MUNICIÓN
Muestra el arma empuñada en ese momento, la munición disponible y las granadas.

2



ARMAS
Pulsando R2 la acción se detendrá y podrás acceder al intuitivo menú de armas.

3



VIDA
Dividida en cuatro segmentos, cada uno de ellos se recarga sólo si no se vacía del todo.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GÉNERO **SHOOTER SUBJETIVO QUIMÉRICO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **INSOMNIAC**
_JUGADORES **1-40**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WW.INSOMNIACGAMES.COM**







CON UN PAR. Nathan es yanqui. Come pollo frito con las manos y llama «soccer» al fútbol_

forma de seres alienígenas con muy malas pulgas, y con la mala costumbre de exterminar y/o transformar a los pocos humanos que quedan. Como si de **Julia Roberts** en *Notting Hill* se tratara, el protagonista del juego es un americano en Gran Bretaña. Un tipo duro que deberá abrirse camino entre hordas de Quimeras empuñando algunas de las armas más originales y divertidas que se han visto en un juego de este tipo, desde misiles dirigidos a rifles de francotirador que ralentizan el tiempo, pasando por pistolones cuyos proyectiles atraviesan las paredes. Sin duda, uno de los puntos fuertes del juego. Otro de ellos es la cuidada y tenebrosa ambientación, que recoge lo mejor de los *survival horror* (sustos a go-go), lo mezcla con un escalofriante y variado diseño de enemigos, le añade un ambiente opresivo y desasosegante y lo sirve calentito. Gigantescos escenarios de la Inglaterra de los años cincuenta donde se desarrollan batallas campales que parecen extraídas de un *Call Of Duty* se alternan con momentos de introspección recorriendo pasajes mucho más claustrofóbicos, donde la muerte acecha en cada recodo. La elevada inteligencia artificial de los enemigos y las grandes posibilidades de las armas hacen que no sea todo disparar sin ton ni son: la estrategia tiene algo que decir. Podrás unirte a un amigo para librar la campaña en Modo Cooperativo, o a otros 39 para disputar partidas por Internet en alguno de los modos de enfrentamiento. El mes que viene, el veredicto definitivo. _game over

VER CIUDADES INGLESAS DESTRUIDAS POR COMPLETO ES UNA EXPERIENCIA EXTRAÑAMENTE GRATIFICANTE

EN CUATRO LÍNEAS

Shooter en primera persona que mezcla la ambientación propia de Call Of Duty con alienígenas.

QUÉ CUENTA

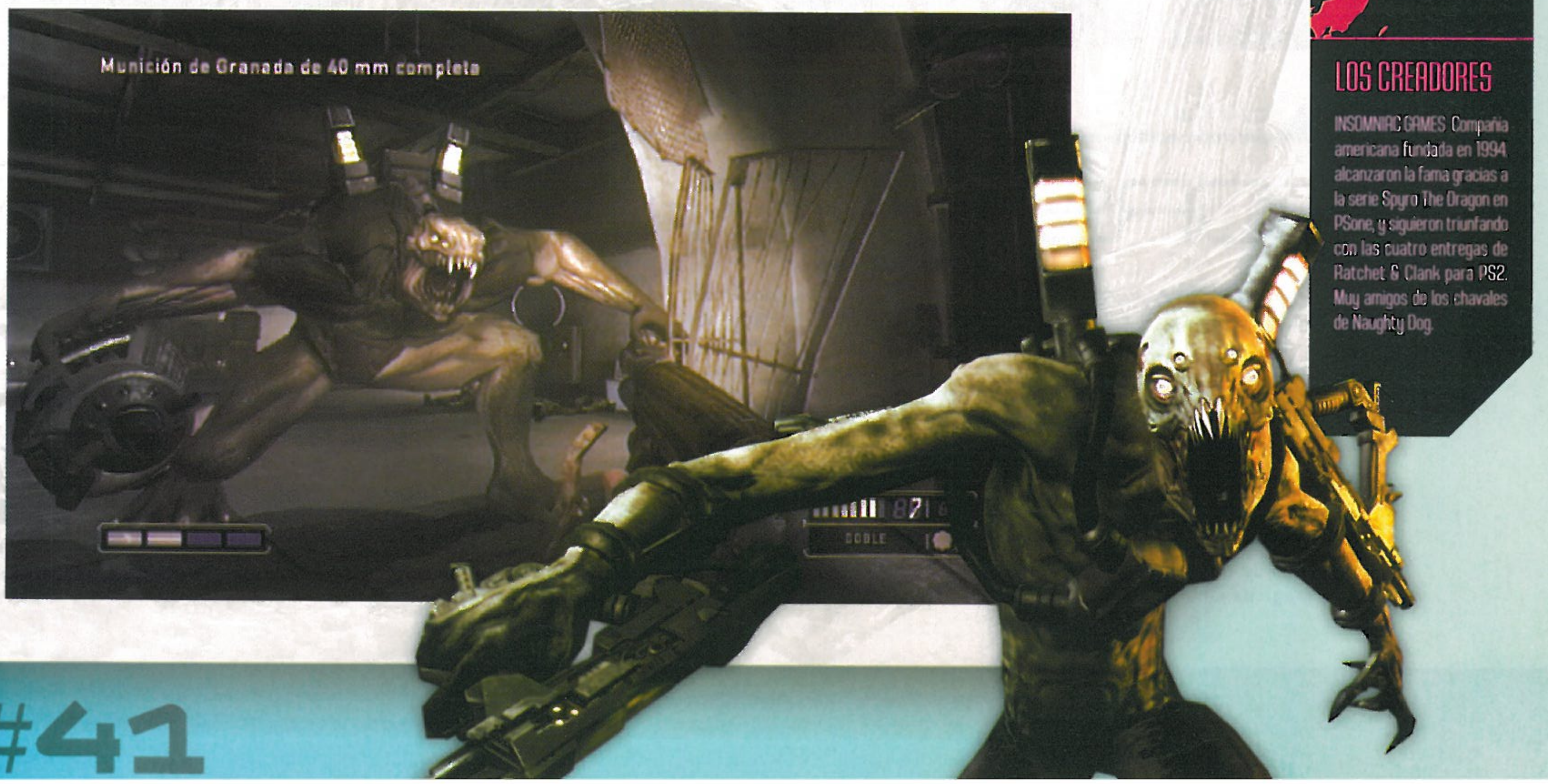
La Europa de los años cincuenta es asolada por una raza alienígena conocida como Las Quimeras. La última esperanza de la humanidad recae en en convoy enviado por los americanos.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

LOS CREADORES

INSOMNIAC GAMES Compañía americana fundada en 1994 alcanzaron la fama gracias a la serie Spyro The Dragon en PSone, y siguieron triunfando con las cuatro entregas de Ratchet & Clank para PS2. Muy amigos de los chavales de Naughty Dog.





RUEDAS SON AMORES Existen seis tipos de vehículos diferentes, cada uno con su propio comportamiento diferenciado







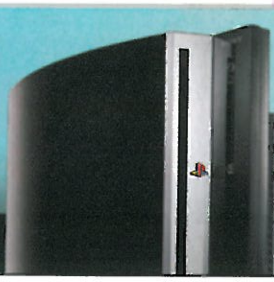


_CHIARAFAN

MOTORSTORM

NO HABÍAMOS VISTO TANTA SUCIEDAD SALPICANDO DESDE EL ENCUENTRO DE NÉMESIS CON LA TARTA DE CHOCOLATE DE DIANA RADETSKI...

Como si de un anuncio de Skip se tratara (pero sin la insoportable madre/chacha empeñada en lavarte la ropa), en **Motorstorm** la suciedad en forma de barro salpica al jugador desde la primera partida. Los responsables del esperado proyecto de **Sony C.E.** fueron también los escargados de dotar a **PlayStation 2** de *WRC*, la saga de simuladores de *rallies* (con licencia oficial y todo) más realista del mercado. Por lo que hemos podido jugar a la versión final japonesa de este título (y ha sido mucho, incluso **The Elf** ha abandonado momentáneamente las labores de dirección y se ha rendido a sus encantos), estos chicos británicos han acabado un poco hartos de las estrictas convenciones de este género (el de los simuladores serios), y con este ***MotorStorm*** se han desquitado, pero bien. Aquí no hay circuitos estrechos, competiciones contra el crono ni comedidos impactos contra los guardarraíles. En este juego, más de una decena de vehículos de todo tipo (motocicletas, *buggies*, camiones, etc) se dejan el chasis en unos circuitos abiertos, llenos de obstáculos, rampas y demás. El control, pese a no llegar al nivel de delirio de otros arcades de conducción, es mucho más sencillo y permite al jugador realizar todo tipo de maniobras imposibles. Todos y cada uno de los competidores cuentan con una barra de turbo que podrán utilizar en el momento que deseen a expensas, eso sí, de acabar saltando por los aires con el motor reventado. Jugabilidad, jugabilidad y más



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GÉNERO CARRERAS EMBARRADAS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR EVOLUTION STUDIOS
_JUGADORES 1-16
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SÍ
_WEB WWW.MOTORSTORM.COM

SEÑALES

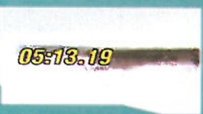


1



VUELTA Y POSICIÓN
Pues eso, la vuelta en la que nos encontramos y nuestra posición en la carrera.

2

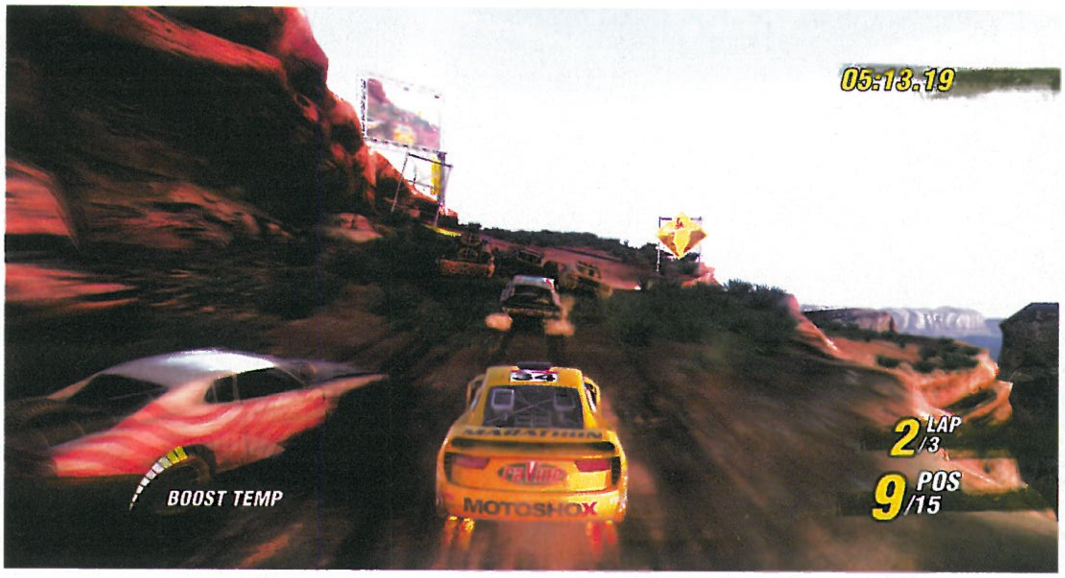


TIEMPO
Sin mucho misterio tampoco. Los minutos y segundos que llevamos en carrera.

3



TURBO
Indica la temperatura del motor. Cuanto más turbo usemos, mayor peligro de explosión.





MUERDE EL POLVO. En este juego, como en el chiste, te vas a hartar de "tomar tierra"_

EN CUATRO LÍNEAS

Carreras todoterreno de lo más salvaje entre vehículos de diferentes categorías, gráficamente espectaculares.

QUÉ CUENTA

No hay mucha historia. La competición se basa en un festival de aficionados a la conducción extrema que tiene lugar en Monument Valley, un parque natural de los Estados Unidos.

SI FUERA UN DEPORTE SERÍA LUCHA EN EL BARRO



LOS CREADORES

EVOLUTION STUDIOS. Compañía británica fundada por antiguos trabajadores de Psygnosis. Desde hace un par de años forma parte de Sony C.E., y su especialidad son los juegos de conducción, con especial dedicación en los de rallies.

MOTORSTORM REPRESENTA LA JUGABILIDAD MÁS CLÁSICA EN ESTADO PURO Y SIN ADULTERAR

jugabilidad es la premisa de este título, que recuerda que no hacen falta añadidos superfluos como los que estamos acostumbrados a ver últimamente (*tuning*, respeto y demás) para crear un gran juego. Eso sí, no se han olvidado de la parte técnica, pues **Motorstorm** pone ante el jugador algunas de las imágenes más impresionantes que se han podido ver en sistema de entretenimiento alguno, comenzando por el modelado de los vehículos y acabando por los escenarios, de texturas fotorrealistas y horizonte infinito. Parece que los chicos de **Evolution Studios** han conseguido dar con la fórmula del éxito en esta primera incursión en **PlayStation 3**. Ya han hecho lo más complicado: crear un núcleo de juego robusto, divertido y eficaz, que anuncia a gritos esta nueva generación que tanto esperamos. Eso sí, de momento se han olvidado de rodear este núcleo de algunos de los ingredientes necesarios para convertirlo en un juego profundo y duradero. Se echan de menos más posibilidades, modos de juego, vehículos, circuitos... Afortunadamente, aún queda algo de tiempo para el lanzamiento occidental, y para entonces ya han confirmado que contará con posibilidades de juego a través de Internet (con chat de voz incluido), algo que sin duda añadirá complejidad y lo hará más longevo. Sólo queda esperar un par de meses más para que vea la luz. _game over









AKIRA YUKI. Completamente inútil para los novatos, arma mortífera para los expertos_

EL BEAT'EM-UP DE SEGA LLEGA A PLAYSTATION 3 PARA PONER A CADA UNO EN SU SITIO. SI A TÍ LO QUE TE GUSTA ES MACHACAR BOTONES, SIGUE JUGANDO CON TEKKEN...

_MELONGASOIL

VIRTUA FIGHTER 5

Después de tanto retraso en el lanzamiento de la consola, cancelación de títulos y conversiones de juego completo (y caro) a descarga a través de Internet, nos parecía imposible que **AM#2** tuviera listo su primer título para **PlayStation 3** antes de que llegase el verano. Y además, después de tanta decepción, es un alivio ver como un título como **Virtua Fighter 5** cumple lo prometido y supera casi todas las expectativas; y decimos casi todas, porque después del bombo que se está dando **Sony** con su **PlayStation Network**, la quinta entrega de **Virtua Fighter**, al igual que *Virtua Tennis 3*, tampoco incluye posibilidad de jugar a través de Internet; ya llegará **Tomonobu Itagaki** a ridiculizar a **Sega** y **Namco** por sus *beat'em-up...*

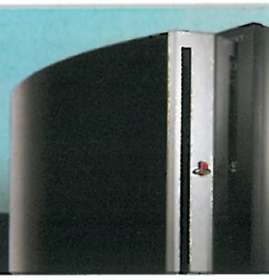
Hasta aquí las noticas malas, porque todo lo demás en el juego de **Sega** roza la perfección, al menos en lo que respecta a la conversión frente a la recreativa original; suponemos que al *hardware* de **PS3** aún le queda mucho por mostrar. La quinta entrega de la saga evoluciona ligeramente el apartado jugable, confirmando lo que ya pensábamos hace unos años (la jugabilidad de *VF4 Evolution* era perfecta); lo más destacable es la nueva inercia, el peso y la física con la que se ha dotado a los personajes, que hacen su desarrollo más realista que el de cualquier otro *Virtua Fighter*. Por supuesto, otra de las novedades importantes en este apartado ha sido la incorporación de dos nuevos personajes: Eileen, experimentada en el arte marcial de El Mono Sobrio y El Blaze, luchador de wrestling mexicano que planta cara a Wolf y a Jeffry con una técnica depurada que pone

EL HARDWARE DE PS3 MUESTRA UN ASPECTO IDÉNTICO AL DE LA COIN-OP SIN DESPEINARSE









■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO 2007

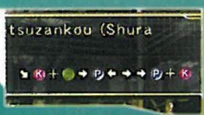
_GÉNERO **BEAT'EM-UP PROFESIONAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA-AM#2**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.VIRTUAFIGHTER.JP**

SEÑALES





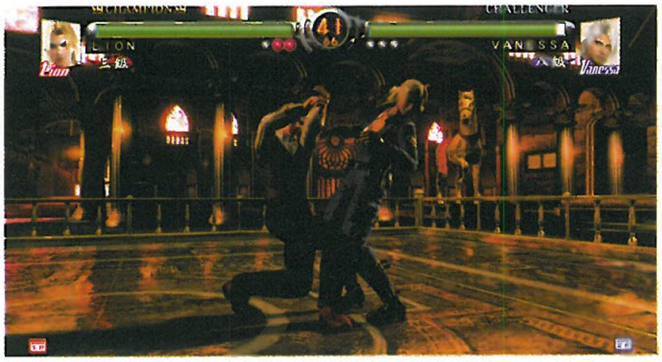
EXPERIENCIA
Una barra te mostrará la experiencia que te falta para subir de nivel en el Modo Dojo.



MOVIMIENTOS
El combo de arriba es de Akira, el personaje más poderoso y más difícil de controlar.

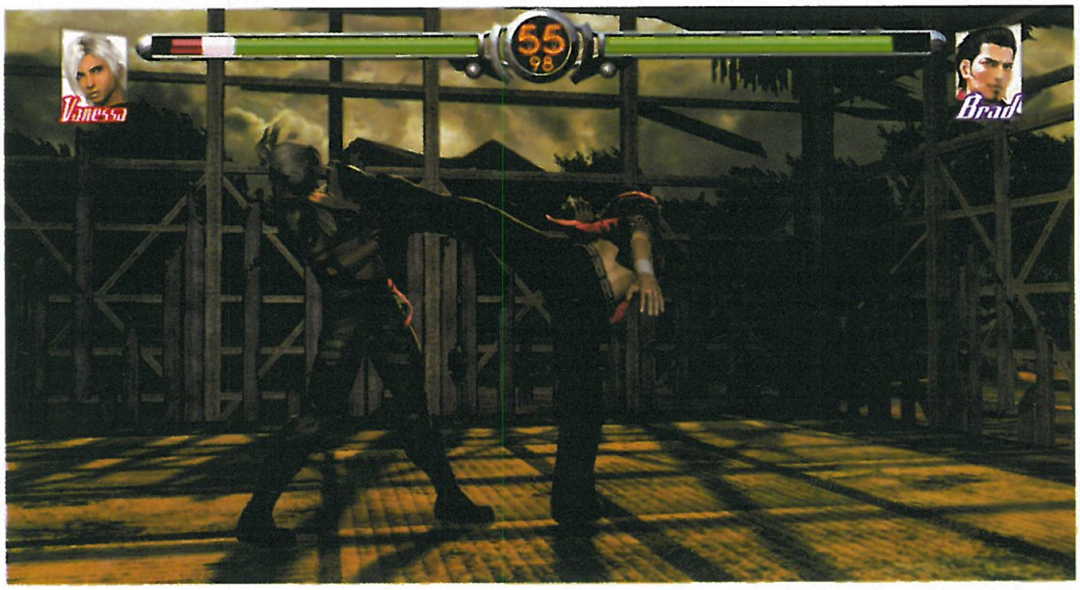


ALCOHOLAZO
Shun Di sólo es capaz de hacer sus mejores movimientos después de un número de tragos.





EL BLAZE. Nueva incorporación, junto a Eileen, al elenco de personajes jugables en esta nueva entrega_



PON LA BOCA ASÍ... como si fueras a beber. Aunque los gráficos sean increíbles, el efecto «golpe» sigue sin ser demasiado realista. Entre eso y los efectos de sonido, que no han cambiado en los últimos diez años..._

la agilidad por encima de la fuerza bruta. Como era de esperar, todos los personajes han perdido golpes y combos, han ganado otros nuevos y se han equilibrado entre ellos a un nivel que ningún otro *beat'em-up* llegará a alcanzar nunca. Te costará meses, literalmente, controlar el peso de cada personaje para determinados combos aéreos, averiguar qué golpe es más efectivo de cada luchador, qué tecnica se puede lanzar en menos tiempo, cómo contrarrestar un determinado ataque... Un vulgar machaca-botones nunca podrá vencer a un jugador experimentado de *Virtua Fighter*; por algo la saga de **Sega** es mucho más jugada en Japón, donde se toman más en serio esto de la lucha. Y será en un Japón virtual donde tendremos que viajar a través del nuevo Modo Quest, muy similar al de *VF4Evo*, y que, supliendo el esperado juego *on-line*, permitirá batirnos en duelo con la flor y nata (virtual, claro) de los recreativos más famosos del País del Sol Naciente. Para recompensar a los jugadores solitaros, este modo aporta una gran cantidad de horas de juego, incentivadas a través de abundantes accesorios e items con los que podremos personalizar el aspecto de nuestro personaje. Si eres nuevo en la saga, aparte de recibir mamporros por todas partes, podrás aprender todos los golpes de cada uno de los personajes a través del Modo Dojo; eso sí, no te aconsejamos que empieces aprendiendo a manejar a Akira, podrías acabar tirando el Sixaxis por la ventana. Por fin, una compañía empieza a cumplir lo que promete en lo que a **PlayStation 3** se refiere; ¿qué pasará con *Tekken*? ¿se quedará en simple descarga?

_game over

EL TÍTULO DE SEGA DIFERENCIA EN EXTREMO A LOS EXPERTOS DE LOS «NOOBZ»





MODO QUEST. Recorre los salones recreativos más famosos de Japón y enfréntate a jugadores virtuales para ganar experiencia y accesorios_

EN CUATRO LÍNEAS

Quinta entrega del primer beat'em-up 3D de la historia. Jugable y equilibrado como ningún otro juego de lucha.

QUÉ CUENTA

Carece de argumento; cuando puedes jugar al juego de lucha más técnico y jugable con los mejores gráficos que se han visto en un beat'em-up, poco importa lo que cuenta su historia.

SI FUERA
UN COMPLEMENTO
SERÍA
UN CINTURÓN NEGRO



LOS CREADORES

AM#2. El grupo programador Amusement Machine R&D 2 es el más conocido de Sega, con títulos en su haber como Out-Run, Space Harrier, Shen-Mue y la que es considerada la recreativa de más éxito de la historia: Daytona USA.



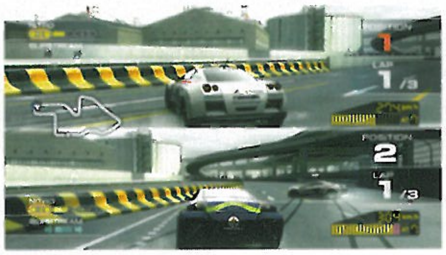
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GÉNERO **CARRERAS DERRAPÍSTICAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **NAMCO**
_JUGADORES **1-14**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.NAMCOBANDAIGAMES.COM**



TODOS A LA VEZ Atrás quedó eso de ir adelantando rival por rival. Ahora todos pueden aparecer a la vez en pantalla. Eso es potencia_







_CHIARAFAN

RIDGE RACER 7

NAMCO PERDIÓ HACE TIEMPO EL TRONO DE LA CONDUCCIÓN, PERO AÚN TIENE MUCHO QUE DECIR

Parejas indisolubles de la Historia: Tom y Jerry, Pin y Pon, Dolce y Gabbana... Y por supuesto, nacimiento de **PlayStation** y *Ridge Racer*. Ocurrió con la primera, cuando el arcade de conducción de **Namco**, recién salido de los recreativos, sirvió para que los usuarios entraran de un empujón en la era de las 3D. Pasó también con su sucesora de 128 bits, quizás con unos resultados menos espectaculares pero igual de recordados por ciertos miembros veteranos de la redacción, y pasará lo mismo dentro de un par de meses. Las cosas ya no son como antes, y ***Ridge Racer 7*** no será ni mucho menos el máximo exponente del poderío técnico de **PS3**. Para eso ya están *Motorstorm* y *Resistance*, por ejemplo. Con la versión final del juego entre manos, podemos decir que esta nueva entrega ofrece más o menos lo mismo de siempre, pero en ingentes cantidades (40 máquinas, más de veinte circuitos, infinidad de pruebas y opciones de customización de vehículos) junto con un estupendo modo *on-line* para un máximo de 14 jugadores. Y para aquellos tiquismiquis de la técnica, este sí que ofrecerá la posibilidad de ser disfrutado en toda la gloria que sólo los 1080p son capaces de ofrecer. Reiko Nagase, esperamos que vayas con pantalones, porque si no la falda te va a llegar a la altura de las orejas cuando pase por tu lado uno de estos bólidos casi irreales.

..._game over





EN CUATRO LÍNEAS

Séptima encarnación de una de las sagas de conducción más populares desde la era de los 32 bits.

QUÉ CUENTA

Irremediablemente ligada a PlayStation y a la figura de Reiko Nagase, la chica que ha servido de imagen a la saga, su leit motiv es tan simple como conducir a altas velocidades.

SI FUERA UN ANIMAL SERÍA UN GUEPARDO



CREADO POR...

NAMCO BANDAI Dos de las compañías más potentes de Japón, la veterana Namco (de Gálaga a Tekken, pasando por Pac-Man o Ace Combat) y Bandai (especialista en adaptar licencias de manga y anime, además de juguetera de pro) unieron sus fuerzas en un sólo consorcio hace casi un año.



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GÉNERO **SHOOTER SUBJETIVO TERRORÍFICO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **VIVENDI**
_DESARROLLADOR **DAY 1/MONOLITH**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.WHATISFEAR.COM**



LA GUERRA DE LOS CLONES Entre los enemigos no hay demasiada variedad, pero no por pereza, es que son clones todos









UN JUEGO PARTICULAR
Más que nada por el gran número de partículas de todo tipo que saltan en cada tiroteo_



_CHIARAFAN

F.E.A.R.

SE APAGA LA LUZ, SUBE LA MÚSICA Y COMIENZA LA ACCIÓN. ENSALADA DE TIROS EN GLORIOSA ALTA DEFINICIÓN HABEMUS.

Las consolas y los *shooters* en primera persona son un *affair* relativamente reciente pero del que han surgido grandes títulos. Hace algunos años se pensaba que estos sistemas no eran adecuados para este género, que campaba a sus anchas en **PC**. Aún hoy hay pazguatos que siguen pensando que para jugar adecuadamente es imprescindible contar con el binomio teclado+ratón, pero afortunadamente producciones como *Halo* han dejado a las claras la capacidad de las consolas en este sentido. De hecho, ahora la mayoría de éxitos, como *Call Of Duty*, son lanzados para varios formatos. Lo mismo ocurrirá con esta producción de **Vivendi**, aparecida en **PC** a finales de 2005 y hace unos meses en **Xbox 360**. En **PlayStation 3** lo hará el día de su lanzamiento, y la oferta sigue siendo la misma: tiros a mansalva en actuales entornos industriales, enemigos *hi-tech*, un argumento siniestro que se ve respaldado por una ambientación que pretende desasosegar al jugador a base de sustos y la capacidad del protagonista de ralentizar el tiempo al más puro estilo *Matrix*. Con esto se logran unos resultados espectaculares, llenos de fuegos de artificio digital. Por supuesto, contará con sus opciones multijugador competitivas y un acabado gráfico que, a día de hoy, no nos convence demasiado.

_game over

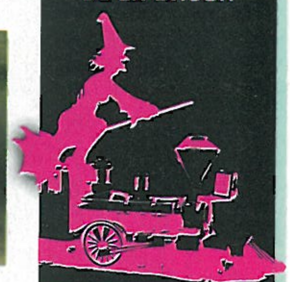
EN CUATRO LÍNEAS

Mata a todo lo que se mueva, asústate con los fenómenos «poltergeist» y ralentiza el tiempo. Como la vida misma.

QUÉ CUENTA

Un grupo de soldados de élite es enviado a una instalación aeroespacial que ha sido asaltada por un ejército de clones bastante cabreados comandado por un perturbado. Mooola...

SI FUERA UNA ATRACCIÓN SERÍA EL TREN DE LA BRUJA



CREADO POR...

MONOLITH Aunque la conversión a consola ha sido llevada a cabo por Day 1 Studios, el juego original fue desarrollado por los americanos de Monolith, compañía fundada en 1994 y que cuenta en su haber con shooters como No One Lives Forever o Condemned: Criminal Origins.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

GÉNERO: DEPORTIVO
PAÍS: EE.UU. _COMPAÑÍA: 2K SPORTS
DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO _JUGADORES: 1-4
MODOS DE JUEGO: 8 _ONLINE: SI
WEB: WWW.2KSPORTS.EU/ES

_CHIP & CE

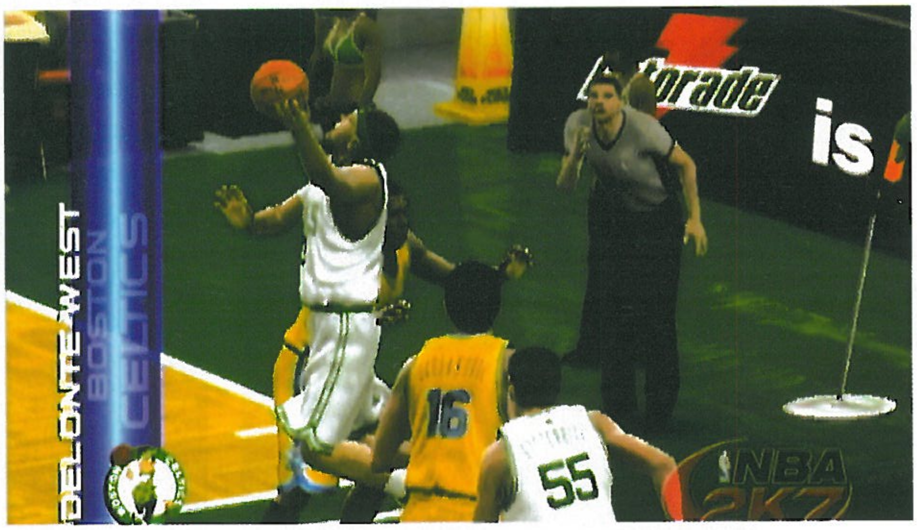
NBA 2K7

A DIFERENCIA DE LO QUE HA OCURRIDO EN OTRAS CONSOLAS, EL DEBUT DE LA NBA EN PS3 REUNE JUGABILIDAD CON UNA COMPLETA GAMA DE OPCIONES

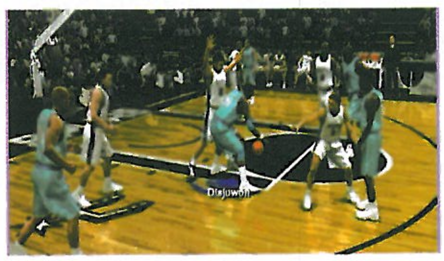
Los aficionados al baloncesto están de enhorabuena ya que se confirma que el lanzamiento de **PS3** en España estará acompañado por una versión del **NBA 2K7**. Además, no se trata del típico programa en el que las prisas hacen que el único aliciente sea un pequeño aprovechamiento de la mayor capacidad técnica del nuevo soporte. En esta ocasión, utilizar como base la versión de **Xbox 360** con algunas novedades consiguen un producto muy atractivo. Lo primero que salta a la vista es el apartado gráfico en el que, aunque quedan patentes las posibilidades de mejora de la nueva consola, se observa una notable mejora con respecto a la última versión aparecida para **PS2**. La novedad más llamativa es el aprovechamiento de las funciones del nuevo mando inalámbrico para establecer la precisión de los lanzamientos a canasta con el simple movimiento del mismo. Este aspecto, sólo disponible en los tiros libres, marca una línea de mejora en la nueva consola acercándose a las posibilidades que hasta ahora sólo ofrecía **Wii**. Por otra parte, los programadores han incluido otras novedades que afectan a los movimientos defensivos y al aumento en los denominados «*movimientos con firma*» que caracterizan a las grandes estrellas de la NBA. En las opciones, la oferta es más que suficiente, a diferencia de la simplicidad espartana que tradicionalmente ha caracterizado el debut de la NBA en otras consolas. Así, se pueden disputar temporadas, crear situaciones, partidos callejeros o emular a los *manager* con el mítico Modo Asociación. Además, se potencian las posibilidades *on-line* y se rescata de la versión de **Xbox 360** el Modo Historia al que se le denomina 24/7.

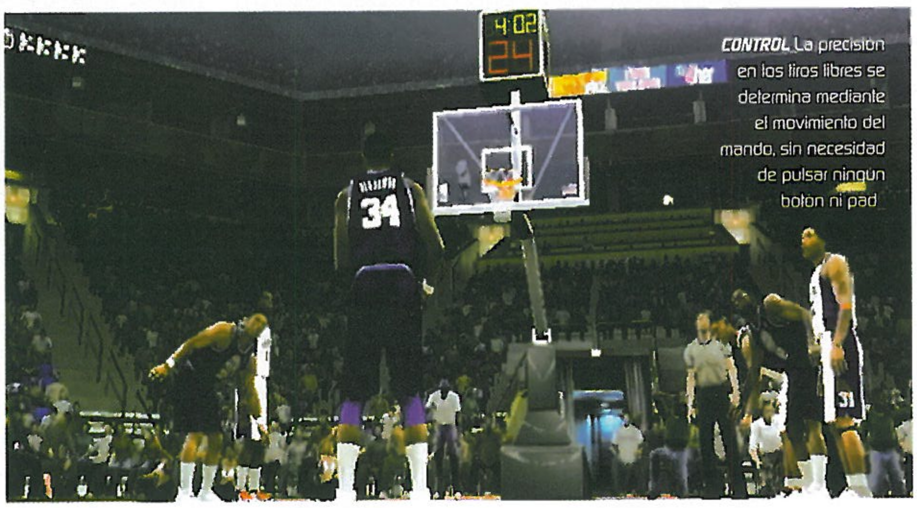
_game over

SE SUPERA CON CRECES EL DEBUT DE LA NBA EN OTRAS CONSOLAS









CONTROL La precisión en los tiros libres se determina mediante el movimiento del mando, sin necesidad de pulsar ningún botón ni pad_



ESPAÑOLES Gasol aparece con barba, y aunque Garbajosa y Sergio Rodríguez no están inicialmente presentes podrán incluirse mediante actualizaciones on-line_

EN CUATRO LÍNEAS

La utilización de la versión de Xbox 360 permite un debut más completo de lo habitual. Entre las novedades destaca el sistema de tiros libres.

QUÉ CUENTA

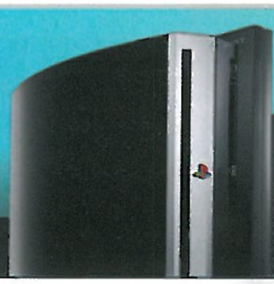
El escenario fundamental es la NBA, recogiendo todo tipo de posibilidades incluido un Modo Manager. También reseñar el Modo Historia en el que aparecen algunas estrellas de la NBA.

SI FUERA UN COCHE SERÍA UN TODO TERRENO



CREADO POR...

VISUAL CONCEPTS Destaca por la creación de sus sagas deportivas 2K, en hockey y fútbol americano. Su mayor éxito se debe a la serie NBA, que desde su aparición para Dreamcast, cuando era propiedad de Sega Sports, y tras 8 versiones, se ha convertido en un referente en su género.



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GÉNERO **ARCADE DEPORTIVO PELOTERO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **AM#2/SUMO DIGITAL**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ (SOLO XBOX 360)**
_WEB **WWW.SEGA.COM**

_MELONGASOIL

VIRTUA TENNIS 3

SEGA MARCA LAS DIFERENCIAS ENTRE SISTEMAS CON ELEMENTOS QUE POCO TIENEN QUE VER CON LOS GRÁFICOS

Tras convertir un título deportivo tan minoritario, al menos en el sector de los videojuegos, en auténtico rey de los salones recreativos con sus dos primeras entregas, **Virtua Tennis 3** llega a las dos consolas más potentes de la nueva generación después de estrenar la flamante placa Lindbergh de **SEGA**. La potencia de **PS3** y **Xbox 360** ha permitido a **AM#2** convertir el título deportivo (o arcade, según se mire) sin perder un solo detalle gráfico; en teoría, el sistema gráfico de **PlayStation 3** es similar al de la placa Lindbergh, o eso decía **SEGA** para justificar el lanzamiento exclusivo (que ya no lo es) de **Virtua Fighter 5**... A lo que íbamos: **Virtua Tennis 3** llegará a las consolas de **Sony** y **Microsoft** con novedades de todo tipo con respecto a la *coin-op*. Una de las más importantes, común en las dos versiones, es que se han incluído tenistas femeninas (que no aparecían en la recreativa) doblando el número de jugadores seleccionables. En lo que respecta a las novedades exclusivas, todo parece indicar que **Sumo Digital**, desarrolladores de la versión **Xbox 360**, se llevarán el gato al agua con una ingente colección de opciones *on-line* (juego a través de Internet, torneos, descargas, etc.). **PS3** no contará con posibilidades de juego *on-line*, pero obsequiará a sus poseedores con un ¿intuitivo? sistema de control basado en la inclinación y el movimiento del Sixaxis.

_game over



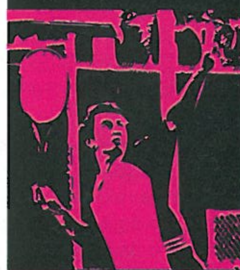
EN CUATRO LÍNEAS

Tercera entrega de la saga de tenis arcade más famosa de todos los tiempos, nacida en el hardware Model 2.

QUÉ CUENTA

Junto a la diversión sin complicaciones del modo arcade, como la coin-op, encontraremos un modo World Tour en el que tendremos que labrarnos una carrera en el mundo del tenis profesional.

SI FUERA GOLPE DE TENIS SERÍA UN SMASH









FAMOSEO TENISTA Sega ha imitado los gestos y los movimientos de tenistas como Federer y Nadal_

MODO WORLD TOUR Un apretado calendario y un sinfín de divertidos minijuegos podrán convertir a nuestro tenista novato en uno de los mejores del mundo_

CREADO POR...

El grupo programador Amusement Machine R&D 2 es el más conocido de Sega, con títulos en su haber como Out-Run, Space Harrier, ShenMue y la que es considerada la recreativa de más éxito de la historia: Daytona USA.



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GENERO **PLATAFORMAS PRINCIPESCAS**
_PAIS **CANADA** _COMPAÑIA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **PIPEWORKS SOFTWARE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.UBISOFT.ES**



VOY AL ZIGURAT, ¿ME LLEVAS? La soldadesca enemiga hará todo lo posible por encaramarse al carromato del príncipe. Atízales un par de mandobles con la mano abierta y caerán de bruces en la calzada_





SPEED KILL Algo así como matar a velocidad de vértigo. Liquida adversarios con un par de sablazos si aprietas el botón con el timing correcto_

_LEOLO

PRINCE OF PERSIA
RIVAL SWORDS

ESTA NUEVA ENCARNACIÓN DEL CLÁSICO DE JORDAN MECHNER TRASLADA EL TERCER CAPÍTULO DE LA SERIE PARA PS2 A UNA VERSIÓN PORTÁTIL MUY COMPLETA



Atrás quedaron los tiempos de la rotoscopia y la búsqueda de planteamientos originales para revolucionar el mundo del entretenimiento digital. La mayoría prefiere quedarse dentro de los límites marcados por la frontera del «*más vale lo bueno conocido...*». Es lo que ha hecho **Pipeworks Software** con este encargo de **UbiSoft**, en el que ha adaptado *Prince Of Persia: Las Dos Coronas* de **PlayStation 2** para **PSP**, bajo el título ***Prince Of Persia: Rival Swords***.

Los que ya conozcan el título original se van a encontrar con la misma historia y el mismo sistema de juego. El Príncipe regresa a su Babilonia natal después de la segunda entrega de sus aventuras. Al llegar descubrirá que las Arenas del Tiempo han sembrado la destrucción en su querida ciudad. Al mismo tiempo se sentirá poseído por su parte oscura, que se apoderará de su cuerpo, dotándole de nuevas habilidades que le convertirán prácticamente en segundo protagonista del juego.

La entrega para **PSP** incorpora además un modo *ad-hoc* para dos jugadores, muy parecido al de *Tomb Raider Legend* que consistirá en recorrer un escenario en menos tiempo que tu contrario, al que puedes colocar diversas trampas. También se incluye un apartado de extras con ilustraciones y un modo de carreras de cuádrigas.

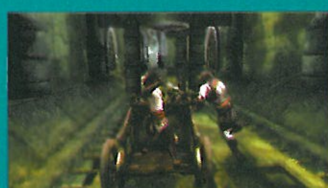
_game over



MÁS ACCIÓN POP Rival Swords combina con acierto el género de plataformas con el combate_

COMO EL MISMÍSIMO BEN-HUR

Cambia el Circo Romano por las calles de Babilonia y podrás emular a Charlton Heston a las riendas de una cuádriga. En la versión para PSP vas a poder disfrutar de un modo específico para estas carreras.



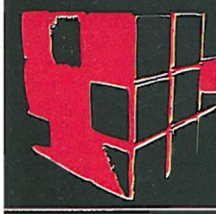
EN CUATRO LÍNEAS

Un estilo plataformero enrevesado, el sistema de lucha del anterior POP mejorado y el nuevo Príncipe Oscuro.

QUÉ CUENTA

Cuando el Príncipe regresa a Babilonia, asesinan a Kaileena, y descubre que las Arenas del Tiempo le han infectado y termina poseído por el alma de un Príncipe Oscuro dispuesto a quedarse con su cuerpo.

SI FUERA UN JUGUETE SERÍA UN CUBO DE RUBIK

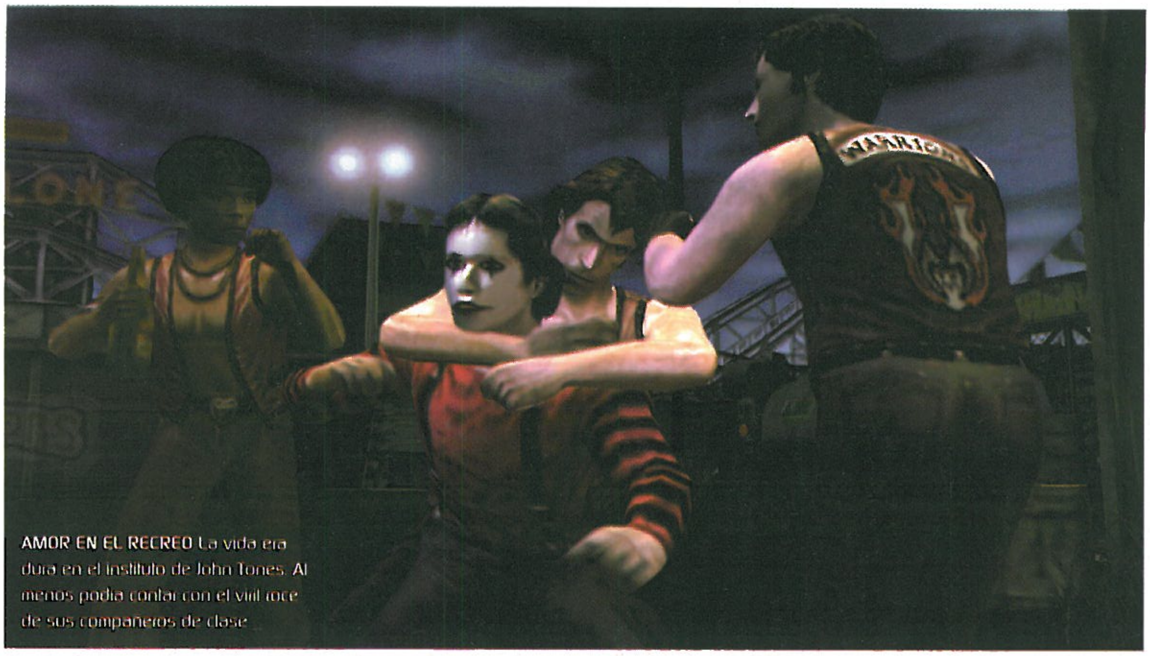


CREADO POR...

PIPEWORKS SOFTWARE Fue fundada en 1999 y tiene su sede en Eugene (Oregon). La compañía desarrolla juegos para las grandes distribuidoras y cuenta en sus filas con diseñadores y programadores que trabajaron en Tribes, Populous y Aces entre otros. De sus obras destacan Prince Of Persia Revelations y Rampage: Total Destruction.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
23 DE FEBRERO DE 2007

_GÉNERO **LUCHA BARRIOBAJERA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR TORONTO**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **AD-HOC**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS**


AMOR EN EL RECREO La vida era dura en el instituto de John Tones. Al menos podía contar con el viril roce de sus compañeros de clase.

DA RIENDA SUELTA A TODO LO QUE TE PROHIBIÓ TU MADRE: ROBA, DESTROZA Y PÁRTETE LA CARA CON MEDIO BARRIO







_NEMESIS

THE WARRIORS

EL HOMENAJE DE ROCKSTAR A LOS BRAWLERS OCHENTEROS LLEGA A PSP EN UNA CONVERSIÓN PERFECTA. ¡ES LA HORA DE LOS MAMPORROS!

Aunque no llegó a vender en **PS2** tanto como correspondía a su gran calidad, ***The Warriors*** fue, además de una fiel adaptación de la película de **Walter Hill**, uno de los mejores *beat'em-ups* callejeros del catálogo de **PS2**. **Rockstar** supo rescatar lo mejor de un género casi olvidado, al que pertenecen mitos como *Double Dragon* o *Final Fight*, aliñándolo además con elementos de infiltración y todo tipo de retos secundarios. Ahora nos llega la adaptación a **PlayStation Portable**, que no sacrifica ni un sólo nivel, ni un sólo minijuego del original (incluyendo las carreras en sillas de ruedas y el Modo Survival). Volveremos a acompañar a los Warriors en aquella infernal huida por Manhattan, enfrentándose al resto de bandas de la gran manzana, mientras dejan su huella en forma de graffitis y roban radios de los coches. Al permitir juego cooperativo con dos **PSP** (vía *ad-hoc*), se solventa la principal crítica que recibió la versión **PS2** (la pantalla partida) y ahora cada jugador podrá decidir si pegarse a la espalda de su compañero o sacarse un dinero extra saqueando tiendas. Brutal y marrullero, ***The Warriors*** va mas allá de lo que nos mostraron los *brawlers* de los ochenta (a los que homenajea en el minijuego Armies Of The Night, disponible desde el principio). En las peleas hay barras de acero, bates y maniobras tan sucias como agarrar a un enemigo para que un compañero le trabaje el hígado. El control es perfecto, la mecánica no puede ser más divertida y los gráficos son idénticos a los de **PS2**. Y lo mejor es que llegará a España, con subtítulos en castellano y un precio bastante ajustado: 39.99€.

_game over



EN CUATRO LÍNEAS

Peleas barriobajeras al estilo Double Dragon, inspiradas en la célebre película de Walter Hill. También tiene elementos de infiltración y minijuegos.

QUÉ CUENTA

Tras ser acusados de matar al líder de la banda más poderosa de NY, Swan y el resto de su banda, The Warriors, intentarán regresar a su hogar. El resto de pandillas no se lo pondrán fácil.

SI FUERA UN ARMA BLANCA **SERÍA** UN BATE DE BASEBALL

CREADO POR...

ROCKSTAR Propiedad de Take-Two Interactive, son conocidos por revolucionar la industria de los videojuegos con el ya mítico Grand Theft Auto III. Además de la lucrativa saga GTA, Rockstar ha producido otros excelentes títulos como Manhunt, Red Dead Revolver, o el reciente Canis Canem Edit.

SORPRESA. EN MUNDO DE SECUELAS Y ALITERACIONES, EN EL CICLO FINAL DE PS2, SQUARE ENIX OPTA POR ROMPER LAS EXPECTATIVAS. SU ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA FINAL ES INESPERADA, TRANSGRESORA, ÚNICA. ES EL CANTO DEL CISNE MÁS BELLO VISTO EN UNA CONSOLA.

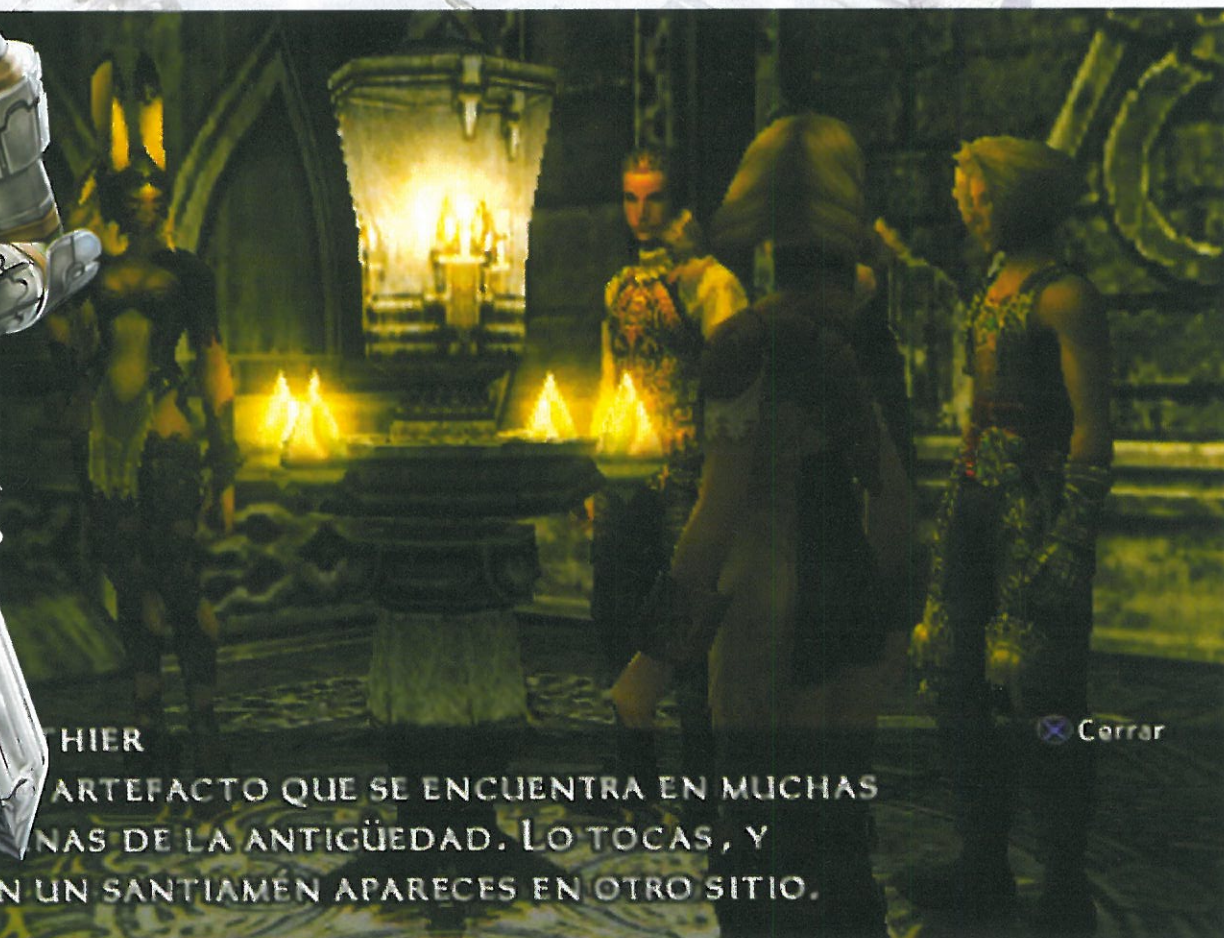
_BEN REILLY

FINAL FANTASY XII



Si nos ponemos poéticos, podemos decir que las consolas tienen un último destello de gloria antes de desaparecer. Tal es el caso de **Final Fantasy XII**, por dos motivos. Para empezar, es virtualmente imposible que llegue a **PS2** un juego que lo supere. La segunda razón es el enorme retraso con que llega a España, casi simultáneo al lanzamiento de **PS3**, circunstancias que lo convierten en la última obra maestra de la pretérita consola de **Sony**. La duodécima entrega de esta saga podría haber prescindido sin problemas de su numeración: en **Square Enix** han evolucionado, en parte por valentía pero también por la convulsa situación de la compañía. En el ciclo final de **PS2** podrían haberse limitado a hacer caja con otra aliteración de la saga. Pero no. **Final Fantasy XII** es una tábula rasa, fiel a sus raíces pero con un rumbo totalmente nuevo. Donde antes había amoríos y lloriqueos ahora tenemos una historia sombría, de marcados tintes políticos. Vaan y sus aliados luchan por la liberación de Dalmasca, bajo la dictadura de los Archadian. Pero a lo largo del juego se descubre que el enemigo es interno, y los protagonistas han de tomar decisiones incómodas que los redefinen. Como dice Balflear a Fran, *«los dioses no nos sonríen, pero prefiero que no lo hagan»*. Alta literatura jueguil, por obra y gracia de **Yasumi Matsuno**, ese maestro responsable de *Vagrant Story* y *Final Fantasy Tactics*. Y es que la influencia de ambos títulos empapa **Final Fantasy XII**. Más allá de compartir el escenario con *Tactics*, los responsables han retomado las mejores ideas de *Vagrant Story*, del que es una secuela inconfesa: el sistema de batallas, la dificultad, la ambientación medieval europea y, sobre todo, una trama repleta de conspiraciones, dramatismo y giros sorprendentes. Aspectos que, a todos aquellos a los que nos fascinaron las desventuras de Ashley Riot y Sidney Losstarot, nos pondrán una gran sonrisa en el rostro cuando juguemos al nuevo RPG de **Square Enix**.

El nuevo rumbo rompe con el lastre de los combates aleatorios, e introduce el sistema de *Final Fantasy XI* corregido y aumentado.



UNIDOS VENCEREMOS. No es que Vaan y sus amigos sean taciturnos. Sus gestos sombríos se deben a lo complicado de su empresa: librar a todo un imperio de una tiranía impuesta por la fuerza. Las risas y el tono dicharachero han pasado a mejor vida: Final Fantasy XII es un juego para los valientes y tenaces_

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
FEBRERO 2007

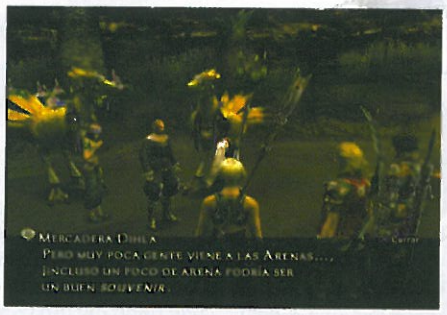
FINAL FANTASY XII

PS2

_GÉNERO **ROL SUBLIME**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **PROEIN**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.FINALFANTASY.COM**

El nuevo sistema de batalla no desdeña la estrategia, sino que la convierte en una cuestión de superviviencia. Al tratarse de enfrentamientos en tiempo real, en los que tanto nosotros como los enemigos contamos con libertad de movimientos, es preciso tomar decisiones a la velocidad del rayo. Suerte que, si los enemigos son avispados (con tácticas tan puñeteras como huir, reagruparse y regresar con el doble de atacantes), nuestros aliados no se quedan atrás. El sistema Gambit es casi una herramienta de programación *in-code*, solo que saltándonos años de matemáticas. En esencia, el Gambit permite predefinir el comportamiento de los personajess que no controlemos. Por ejemplo, es posible hacer que un aliado ataque sólo a enemigos vulnerables al fuego, que se retire si está mal de salud, que realice hechizos de Defensa sobre todo el grupo y, además, que tenga a punto una Invocación. Todo a la vez. En esta trilogía de aciertos entra el nuevo diseño gráfico, con escenarios completamente tridimensionales y un modelado de personajes excepcional, apreciable en la expresividad de los rostros o detalles como el pelo y las texturas de las ropas. Aunque **Final Fantasy XII** incluye la iconografía habitual, como Chocobos, Moguris y demás, puede que para los fans sea un cambio demasiado radical. Pero en el riesgo está la recompensa. La duodécima entrega de la saga se atreve a hacer lo que se pedía a gritos desde hace años: lograr que el jugador deje de ser un espectador impávido, para que se implique en esta aventura irrepetible. ***Final Fantasy XII*** es largo, difícil y exigente: tres factores que devuelven a la saga de **Square Enix** al más alto podio de los RPG.

...game over



VAMOS DE PASEO_ Cuando no estés en plan épico, puedes disfrutar del bullicio de Dalmasca_





EN CUATRO LÍNEAS

La entrega definitiva de la saga Final Fantasy más larga que un día sin pan y con un planteamiento renovado.

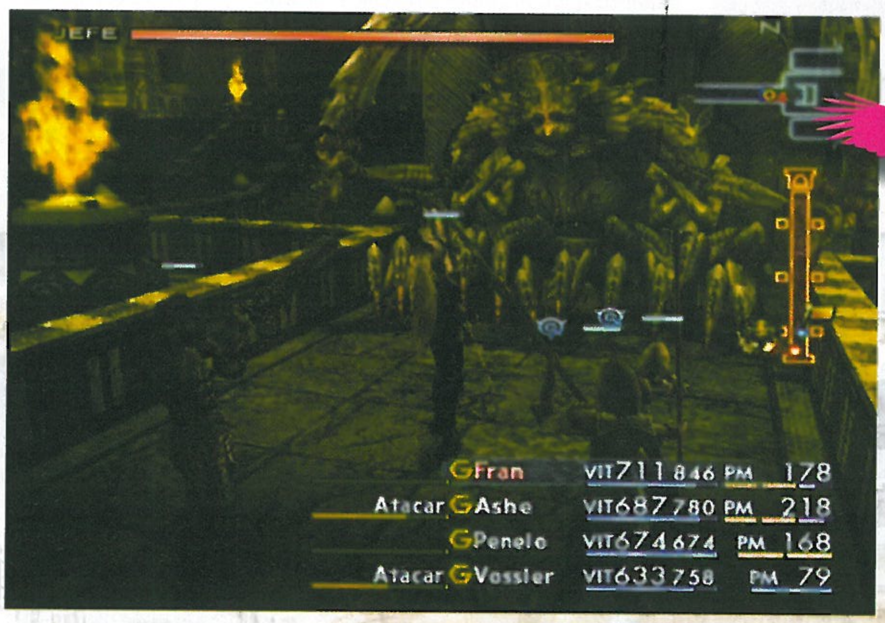
QUÉ CUENTA

Los Archadian se hicieron con el poder en Dalmasca tras una guerra repleta de traiciones. Ahora, un grupo de héroes y descastados se une para desterrar esta dictadura a cualquier precio.

SI FUERA UN PÁJARO SERÍA UN ÁGUILA IMPERIAL







TRAS AÑOS DE COMBATES SENCILLOTES, FINAL FANTASY SE TRANSFORMA EN TODO UN RETO

LOS CREADORES

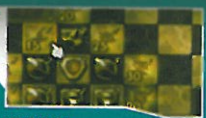
SQUARE ENIX Square y Enix fueron rivales, y pelearon durante años en Japón por hacerse con el primer puesto en ventas en RPG. Sus contendientes eran las sagas Final Fantasy y Dragon Quest, siendo esta última quien se llevaba siempre el gato al agua. Finalmente, ambas compañías decidieron unir fuerzas y desde entonces, ofrecer títulos de rol insuperables.

SEÑALES





1 COMBATE ACTIVO
Dinámico, en tiempo real y sobre todo difícil. Por fin Final Fantasy es un desafío.



2 LICENCIAS
Para conseguir habilidades, más te vale rascarte el bolsillo y combatir muy a menudo.



3 GAMBIT
Puedes configurar la ayuda de un compañero hasta extremos insospechados en un RPG.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
16 DE FEBRERO DE 2007

_GÉNERO ENCHILADA DE TIROS
_PAÍS DINAMARCA _COMPAÑÍA EIDOS
_DESARROLLADOR DEADLINE GAMES
_JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE SOLO AD-HOC
_WEB WWW.IDEADLINEGAMES.COM



_JOHN TONES

CHILI CON CARNAGE

DICEN QUE LA SENDA DEL EXCESO CONDUCE AL PALACIO DE LA SABIDURÍA. EN EL ÁMBITO DE LOS VIDEOJUEGOS, ES DOBLEMENTE CIERTO.

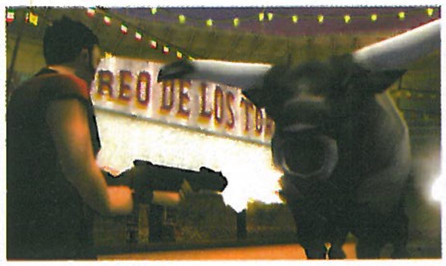
Deadline Games lo ha entendido perfectamente, y tras aquel incomprendido *Total Overdose*, que ya hacía de la caricatura de la violencia una forma de expresión (y coherente: era una traducción poligonal de la mitología concebida por **Robert Rodriguez** para su Trilogía del Mariachi), nos presenta ahora esta nueva entrega de las peripecias de Ramiro Cruz. Ni *remake* ni secuela, **Chili Con Carnage** sigue los pasos de otros discípulos del *GTA* (*El Padrino*, *Scarface* y un largo etcétera) en su paso a **PSP**: se pierde la estructura de libertad absoluta y aparecen las misiones y los recintos cerrados que hilvanan un argumento. (No es tampoco para echarse las manos a la cabeza: les pasa a todos, excepto a los propios geniecillos de **Rockstar**, únicos que mantienen la estructura libérrima de sus juegos en las versiones de **PSP**: ¿cómo demonios lo hacen?).

El caso es que Ramiro Cruz vuelve a intentar vengar la muerte de su padre (con menos vericuetos argumentales y dobles morales que en *Total Overdose*, eso sí), en un juego que hace del descontrol y el polvorín chascarrilloso su gramática más elemental. Ram se pasea gozoso por los tópicos más descerebrados del narcotráfico fronterizo (las corridas de toros, los mariachis psicópatas, las peleas de gallos, la dinamita y la escopeta de cañones recortados como punto y aparte para diálogos llenos de chulería e insultos), y lo hace con un sistema de juego que de nuevo se apoya casi por completo en la velocidad, la puntería inmedata y los combos acrobáticos de nombre necio (esos bellísimos Loco Moves). Prometedores modos multijugador, minijuegos rubricados a golpe de caricatura y una estructura lineal pero adictiva parecen ser las grandes virtudes de un título que ya apunta a superar en muchos aspectos a su precedente. _game over











YIPPI-YA-YEY Cabalgar un misil aire-tierra es sólo uno de los stunts disponibles para un decidido Ramiro Cruz de psicología unidimensional_

SI LA CUCARACHA NO PUEDE CAMINAR, LA CULPA MUY POSIBLEMENTE SEA DE RAMIRO CRUZ

EN CUATRO LÍNEAS

Cuatro tópicos sobre el narcotráfico mejicano dan salsa a este polvorín ruidoso y virulento. Aquí hay tomate.

QUÉ CUENTA

Como en Total Overdose, damos vida a Ram Cruz, hijo de un agente antidroga asesinado por el capo del narcotráfico César Morales. Todo en el incomparable marco de la fronteriza Los Toros.

SI FUERA UNA CANCIÓN SERÍA UN NARCOCORRIDO



CREADO POR...

DEADLINE GAMES Compañía danesa que nació en 1996 a partir de una productora televisiva y que cuentan en su haber juegos como Blackout, Globetrotter y una secuela, In the City, The Poison o, más recientemente, Total Overdose. El éxito del juego dio pie a este remake para PSP y una secuela, en la que Deadline Games ya está trabajando.

GÉNERO AVENTURA GÓTICA
PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR KONAMI
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SÍ
_WEB WWW.KONAMI.COM

_NEMESIS

CASTLEVANIA
PORTRAIT OF RUIN

EN ESPERA DE OTRO SYMPHONY OF THE NIGHT, LA SALVACIÓN ESTÁ EN DS.







100%CASTLEVANIA Al igual que sus antecesores portátiles (en GBA y DS), este nuevo Castlevania hereda el desarrollo de Symphony Of The Night, con la novedad de poder utilizar dos personajes a la vez_







Son tiempos duros. Por mucho que **Konami** nos prometa siempre el oro y el moro, seguimos sin encontrar un juego que supere (o al menos iguale) la calidad de un *Symphony Of The Night*. Por fortuna, a los fans de *Castlevania* siempre nos queda la **DS** (como antes fué la **GBA**) para volver a disfrutar de esa reconfortante mecánica a medio camino entre la aventura y el arcade, copiada con descaro de los *Metroid* (otra saga que abandonó las 2D para nuestra desesperación). Esta nueva entrega tiene como gran novedad la posibilidad de llevar a dos personajes al mismo tiempo, aprovechando sus distintas habilidades en cada una de las incontables estancias que pueblan el castillo de Drácula. La morada del Conde ha vuelto a surgir de la nada (¿cuántas veces van ya?), y esta vez lo ha hecho en plena Segunda Guerra Mundial. Mientras la gente se despedaza en los campos de batalla, nosotros nos las veremos con los enemigos de siempre (incluso aparecen los Golem del *Rondo Of Blood* de **PC Engine Super CD-ROM**), jefazos impresionantes, y afrontaremos un nuevo reto: algunas habitaciones albergan cuadros que son la puerta a nuevas dimensiones y mapeados (de ahí el subtítulo de *Portrait Of Ruin*). El bueno de **The Elf** me ha prestado su copia americana, y puedo garantizar que no se la devolveré (¡muajajá!). Al menos hasta que el juego llegue a Europa hacia marzo/abril. Al igual que sus antecesores, te engancha con la primera partida y no te suelta hasta que has visitado todas las estancias del castillo y tronchado el pellejudo cuello de Drácula con tu látigo. _game over

EL CASTILLO DE DRACULA REAPARECE, ESTA VEZ EN PLENA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



EN CUATRO LÍNEAS

A la mecánica clásica de los anteriores Castlevania, esta entrega añade la posibilidad de manejar a dos personajes a la vez.

QUÉ CUENTA

En plena Segunda Guerra Mundial, el castillo de Drácula, Castlevania, vuelve a materializarse. La maga Charlotte, y Jonathan Morris, hijo del héroe del Castlevania de MD, deciden traspasar sus muros.

SI FUERA UN BAILE SERÍA UN VALS



CREADO POR...

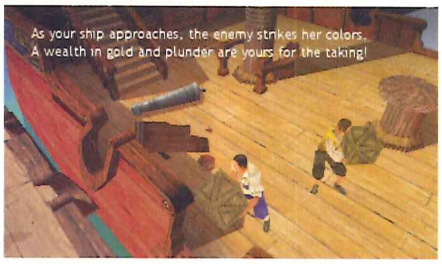
KONAMI Uno de los grandes nombres de la historia de los videojuegos. De entre todas sus creaciones (Metal Gear Solid, Contra), la saga Castlevania (que cumple 20 años de vida) es una de las más queridas. Entre las entregas más recordadas está Super Castlevania IV para SNES y Castlevania: Symphony Of The Night para PSone.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

SID MEIER´S PIRATES!

PSP

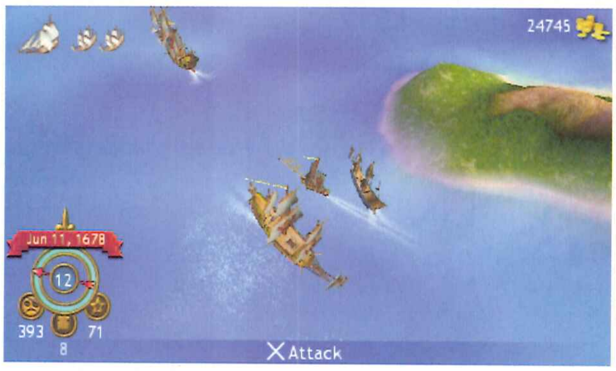
_GÉNERO **AVENTURA BUCANERA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **TAKE 2**
_DESARROLLADOR **FIRAXIS/FULL FAT**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.2KGAMES.COM/PIRATES**





VIEJOS TIEMPOS En el siglo XVII no se llevaba lo de los cuerpos sudorosos restregándose en los After-Hours_







_CHIARAFAN

SID MEIER'S PIRATES!

POCAS COSAS HAY QUE ENVIDIEMOS A LOS JUGADORES DE PC (Y CADA VEZ MENOS). SIN EMBARGO, EN SU DILATADA HISTORIA CUENTAN CON ALGUNAS JOYAS QUE MERECEN SER RESCATADAS, ACTUALIZADAS Y RELANZADAS DIGNAMENTE, SOBRE TODO SI SON OBRA DEL GRAN GURÚ SID MEIER

Los piratas están de moda. Y no me refiero a los que tanto daño hacen a este mundillo, sino a aquellos lobos de mar que en el siglo XVII y XVIII surcaban los océanos portando mapas marcados con una gran X, bebían ron como si de un redactor de **Xtreme** en una fiesta del sector se tratara y jugaban al gato y al ratón con los almirantes ingleses y españoles. Quizás sea por culpa de **Johnny Depp**, pero la figura del corsario es hoy en día un valor en alza. Y qué mejor forma de volver a los videojuegos que adaptando el mayor clásico que ha dado este sub-género, el *Pirates!* de **Sid Meier**. Aparecido originalmente en el año 1987 en **Amstrad CPC**, **Amiga**, **Apple II**, **Commodore 64** y otros, proponía al jugador una serie de variados retos que reflejaban (de una forma bastante idealizada y romática, todo hay que decirlo) la vida de uno de estos hombres. Hace no demasiado el juego fue actualizado y versionado para **Xbox**, y el título que llegará pronto a **PSP** es una especie de adaptación de este último. En él podrás encontrar muy diferentes sistemas de juego según el momento. Batallas navales y por tierra desarrolladas por turnos, exploración de las islas que forman el mapa para encontrar el tesoro en cuestión, secuencias de infiltración y sigilo en los puertos, conversaciones y relaciones sociales con las fuerzas vivas de esta zona del Caribe para conseguir títulos y otras prerrogativas, e incluso secuencias de baile al más puro estilo *DDR*, que permitirán que las damiselas de la corte caigan rendidas ante tus habilidades danzarinas. La cosa parece que funciona bastante bien, sobre todo por el soplo de aire fresco que representa en un catálogo como el de **PSP**, atestado de juegos de acción, conducción y deportivos.

ESTE PIRATES! SUPONE TODO UN SOPLO DE AIRE FRESCO EN EL CATÁLOGO DE LA PORTÁTIL DE SONY

EN CUATRO LÍNEAS

Revisión de uno de los mayores clásicos de la historia de los videojuegos. Vive la vida de un corsario del siglo XVII.

QUÉ CUENTA

Como capitán de un navío corsario deberás hacerte con una gran fortuna y un nombre respetado a base de encontrar tesoros, abatir enemigos y conquistar damiselas en las aguas del Caribe.

SI FUERA UNA BEBIDA SERÍA UN RON EXTRA AÑEJO



CREADO POR...

FIRAXIS GAMES Compañía fundada en 1996 por Jeff Briggs y el gran Sid Meier (responsable de clásicos de la talla de Civilization) después de dejar Microprose. Su primer lanzamiento fue Sid Meier´s Gettysburg!, para PC. En 2005 fue adquirida por Take-Two Interactive.



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA CARTOON NETWORK!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
DE REGALO EL SÚPER TIRAPEDOS
¡NUEVA IMAGEN!
CN
CARTOON NETWORK
¿LISTO PARA LIGAR? TEST DE JOHNNY BRAVO
JUEGA EN EL CAMPAMENTO LAZLO
¡GRATIS! EL TIRAPEDOS QUE MÁS MOLA
UN MES DE ALUCINE CON Shin chan
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Canarias 3,65 €
Sólo 3,50 euros.
Nº 69 Febrero 2007
KIDS NEXT DOOR
¡NUEVA IMAGEN!
SÓLO 3,50 EUROS
Es una publicación de
GRUPO ZETA 30 aniversario
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

XBOX 360 | PS2

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
27 DE MARZO DE 2007

_GÉNERO **SIMULADOR DE BALOMPIÉ**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA SPORTS**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **5** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.EASPORTS.COM**

_CHIP&CE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 06/07

NUEVAS OPCIONES Y TODO EL AMBIENTE DE LA LIGA DE CAMPEONES CON LOS ALICIENTES DE FIFA 07...

Todos los años **Electronic Arts** aprovecha los esfuerzos realizados para *FIFA* con el lanzamiento de un segundo título futbolístico. En esta ocasión, tal y como sucedió hace dos temporadas, la compañía canadiense se ha centrado en la Liga Europea de Campeones. De esta manera **UEFA Champions League 06/07** recoge todas las mejoras que han conseguido que la última entrega de *FIFA* sea capaz de competir con *PES* en igualdad de condiciones. Entre las novedades destaca la ambientación, con la que se ha buscado reproducir todo lo que rodea a la competición de clubes más importante del mundo. Así, a los aficionados al fútbol les resultará muy familiar el estilo televisivo con el que se viven los partidos. La otra novedad se refiere a los modos de juego ya que, además de las competiciones tradicionales, destacan una serie de escenarios basados en partidos reales y un completo Modo Historia que recuerda al incluido en la versión de la Liga de Campeones de la temporada 2004-2005.



EN CUATRO LÍNEAS

EA saca jugo a la última versión de FIFA recogiendo el ambiente de la Liga de Campeones.

CREADO POR...

EA SPORTS. La compañía con sede en Canadá es una de las más activas en el mundo de los simuladores deportivos. En cuanto al fútbol, puede presumir de haber creado la saga FIFA, la más veterana dentro de este tipo de programas.







MODO HISTORIA El programa incluye un Modo Historia en el que el objetivo principal es ganar la Liga de Campeones.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

WINTER GAMES 2007

PS2

_GÉNERO **OLIMPIADAS BAJO CERO**
_PAÍS **ALEMANIA** _COMPAÑÍA **RTL**
_DESARROLLADOR **49 GAMES**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.49GAMES.DE**

EN CUATRO LÍNEAS

Clásico programa basado en unas Olimpiadas en el que se recogen diferentes disciplinas deportivas de invierno.

CREADO POR...

49 GAMES. La compañía alemana con sede en Hamburgo cuenta con experiencia en los títulos centrados en deportes de invierno tanto para PS2 como para PC. Entre ellos pueden citarse Alpine Skiing 2006, RTL Ski Jumping y el juego centrado en las últimas olimpiadas invierno (Torino 2006).





MULTIPLES DISCIPLINAS DEPORTIVAS INVERNALES REUNIDAS EN UN SOLO PROGRAMA.

_CHIP&CE

WINTER GAMES 2007

Desde hace más de una década, la celebración de unos Juegos Olímpicos de invierno ha sido acompañada por un programa ambientado en los mismos. **RTL Winter Games 2007** sorprende ya, que este año no hay Olimpiadas de invierno. Sin embargo, el programa mantiene la misma mecánica que caracteriza a este tipo de juegos, al incluir una serie de pruebas individuales, cuyos resultados se unifican en el medallero. El catálogo de disciplinas seleccionadas es bastante tradicional, incluyendo pruebas tan distintas como el esquí alpino, el luge o el curling. Como es lógico, los controles son muy variados, ya que mientras en algunas pruebas tan solo hay que controlar la dirección, buscando la mayor velocidad, en otras (como en el biathlon) se incluyen dosis de estrategia al dosificar las fuerzas. No obstante, no hay novedades significativas en el sistema de control, siendo en general más sencillo de lo que nos tienen acostumbrados otros simuladores del mismo género. Dentro de las opciones, destaca la posibilidad de participación simultanea de hasta cuatro jugadores, así como una serie de retos que aportan un poco de variedad.

NINTENDO DS

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
PRIMER TRIMESTRE DE 2007

_GÉNERO **PLATAFORMAS GLOTONAS**
_PAÍS **EE.UU./JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **FLAGSHIP**
_JUGADORES **1-4**
_MINIJUEGOS **4** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.KIRBYSQUEAKSQUAD.COM/**

KIRBY RECUPERA SU INSACIABLE APETITO Y SU ESTILO DE PLATAFORMAS MÁS CLÁSICO EN UNA NUEVA AVENTURA PARA NINTENDO DS

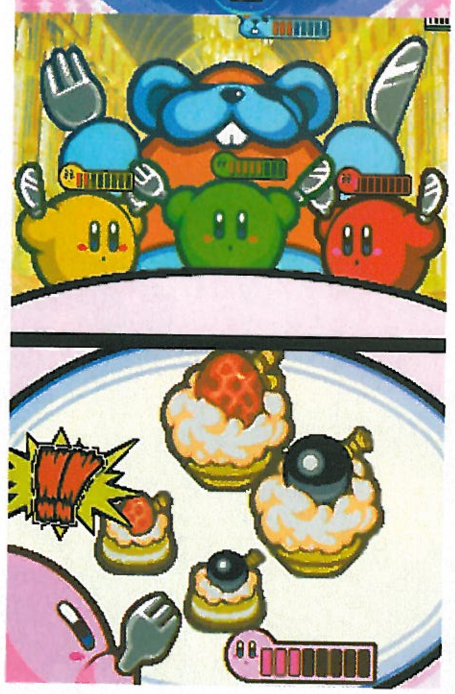
_EVIL PRINCESS

KIRBY SQUEAK SQUAD

¿Qué tienen en común Yoshi y Kirby? Yendo a lo obvio se podría responder *«que son dos personajes representativos de* ***Nintendo****, de aspecto ultracute y voracidad desmedida».* Pero al comparar su trayectoria en la portátil de las dos pantallas se puede ver que cuentan con algo más en común. Ambos debutaron en la plataforma con un título especialmente diseñado para utilizar el *stylus* (aunque hay que reconocer que *El Pincel Mágico de Kirby* llevaba mucho más lejos ideas que en *Yoshi Touch & Go* apenas se habían apuntado) y ambos regresan ahora a sus orígenes con un plataformas al estilo clásico. Esta vez toda la acción se desarrolla en la pantalla superior, reservando la táctil al estómago de Kirby. En él acumulará los ítems que vaya recogiendo dentro de pequeñas burbujas, que podremos utilizar en el momento que queramos o combinar de diversas maneras para crear nuevas habilidades, de forma que en esta entrega podremos conseguir hasta 25 transformaciones diferentes. Las capacidades de Kirby transformado servirán no sólo para variar los ataques contra los enemigos sino también para interactuar con los escenarios, quemando o destruyendo los obstáculos que se interpongan en su camino. Habrá que estar atentos si queremos conseguir todo, todo y todo, porque superar niveles será fácil pero un segundo de descuido o no contar con la habilidad apropiada en el momento adecuado, y habrá que volver a empezar el nivel para conseguir un cofre que puede esconder una skin para cambiar el color de Kirby, una melodía de la banda sonora o algún otro extra de la gran variedad que incluye este título. **Squeak Squad** incluye además un pequeño modo multijugador que, aprovechando las posibilidades inalámbricas de **Nintendo DS**, enfrentan hasta a cuatro jugadores en otras tantas pruebas diferentes.

game over





MULTIJUGANDO Según progreses en el juego desbloquearás cuatro pruebas multijugador como ésta, que recrea las batallas cada vez que llegan pasteles a la redacción_



GASES ESTOMACALES Kirby podrá almacenar los poderes en burbujas en su estómago y hasta combinarlas para conseguir nuevas habilidades_

EN CUATRO LÍNEAS

Después de El Pincel Mágico, Kirby regresa a Nintendo DS, esta vez con un plataformas a su estilo clásico.

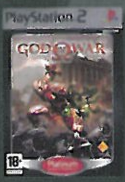
QUÉ CUENTA

Un malvado grupo de ratones llamados Squeaks han robado todos los pasteles de fresa y tesoros de Dream Land, y Kirby deberá recuperarlos haciendo uso de sus habilidades copiadoras.

SI FUERA DULCE SERÍA UN ALGODÓN DE AZÚCAR

CREADO POR...

FLAGSHIP Es una compañía japonesa subsidiaria de Capcom, creada por Capcom, Nintendo y Sega, y con Yoshiki Okamoto como fundador. Han trabajado en escenarios y argumentos de la serie Resident Evil, y son responsables de los últimos Zelda para GameBoy.



GOD OF WAR



GHOST RIDER



DEVIL MAY CRY 2

100°

POR CULPA DE UNA MALDICIÓN, JOHNNY BLAZE VIÓ SU ALMA CONDENADA, SU CUERPO COMPARTIDO CON UN ESPÍRITU DE LA VENGANZA Y LOS PELOS CHAMUSCADOS. ¿O FUE DANIEL KETCH? ¿O NOBLE KALE? VAYA LÍO, OIGAN.

_STAN BY

GHOST RIDER

Lo cierto es que fueron los tres, en distintos momentos de la particular línea temporal **Marvel**: Blaze fue el primer *Ghost Rider* publicado; *Ketch*, el personaje que luego sufriría una maldición similar en la serie de los noventa que definitivamente lanzó al personaje a la fama; y Noble Kale resultó ser el primerísimo Espíritu de la Venganza y antepasado de los otros dos (hermanos, para más señas). La película protagonizada por **Nicolas Cage** sobre el Motorista Fantasma, y en la que toman un poquito de los tres para reinventar (si es con éxito o no está aún por ver) al personaje está a punto de estrenarse. No podía faltar la adaptación al videojuego realizada *ad-hoc*, claro, pero a diferencia de otras ocasiones y maniobras fílmicas (aún no nos hemos recuperado de *X-Men El Videojuego Oficial*), **Ghost Rider** sí está a la altura de las circunstancias. Si lo que se busca es acción rápida, frenesí digital y pequeñas dosis de apocalipsis incendiario.

Ghost Rider arranca precisamente donde termina la película, con el personaje intentando huir del infierno y embarcándose en una cruzada para frustrar, de nuevo, los planes de Mephisto y salvar a su novia Roxanne. El Motorista Fantasma del juego es, como en el film, una versión actualizada de Johnny Blaze, pero más parecido a la versión Ketch, con su chupa de cuero llena de pinchos y la cadena infernal. Esto afecta tanto a su manera de luchar como a los poderes que puede desplegar, como se imaginarán los seguidores del personaje en los tebeos. El juego se descubre pronto como un machaca-botones frenético en el que el jugador se abre paso por los escenarios a golpe de cadena - creando combos cada vez más complicados y espectaculares visualmente -, y empleando tanto la devastadora escopeta de Blaze como varios ataques especiales: el Castigo, la Carga Eslabón y, por supuesto, no se me alteren los fans, la Mirada Penitente. Cada demonio muerto libera almas y carga demoníaca. Las primeras se acumulan a modo de puntuación y con ellas pueden comprarse mejoras para el personaje (nuevos combos, más vida, mejoras para la moto), y la segunda alimenta la Carga Eslabón, una onda expansiva de intensa capacidad destructora. Durante el combate se rellena también el indi-



¿Y AL FINAL?
Una vez superado el juego, se desbloquean varios personajes con los que volver a jugarlo. El más interesante, Blade: no puede usar ataques mágicos_





MARVEL INVOLUCRADA
En el guión han participado Garh Ennis y Jimmy Palmiotti. Marvel está muy responsable_



12+

_GÉNERO **ACCIÓN MACARRA Y RENCOROSA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2K GAMES**
_DESARROLLADOR **CLIMAX STUDIOS**
_DISTRIBUYE **TAKE TWO** _JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GHOSTRIDERGAME.COM**





cador de espíritu, que permite tanto usar la escopeta como el Castigo, una especie de *boost* que vuelve a Ghost Rider un titán del zurriagazo y durante el cual puede desatar la Mirada Penitente sobre un enemigo. El sistema de combate gana enteros con la incorporación del estilo: conforme más tortazos suelte Blaze sin ser golpeado y más variedad de combos despliegue, más alto puntuará en el Indicador de Venganza. No sólo obtendrá más almas -y más mejoras a la larga -, sino que algunos demonios sólo pueden ser dañados tras alcanzar un nivel de determinado (Brutal, Venganza, etc.). Esto lo emparenta sin duda con *Devil May Cry*, aunque sin tanta chanza y aún menos profundidad en la mecánica, pero, eso sí, mucha más velocidad y fluidez.

Los niveles, agrupados en capítulos, se desarrollan linealmente por escenarios clásicos que los aficionados reconocerán pronto, y enfrenta finalmente a *Ghost Rider* contra sus enemigos clásicos: Lilith, Venganza, Scarecrow... Pero lo que no podía faltar eran fases pilotando la Moto Infernal. En cada capítulo hay uno o dos niveles de conducción donde el Motorista puede disparar desde su moto, atizar con la cadena y, por supuesto, realizar saltos de impresión o deslizarse derrapando para esquivar obstáculos. Recomendación: mejorar la moto cuanto antes. _game over



CÓMICS Con los puntos de mejora también pueden comprarse cómics clásicos. Una pena que sólo sean las primeras páginas de algunos hitos del personaje_



BORN TO BE WILD Tranquilo, a nosotros también nos pone_







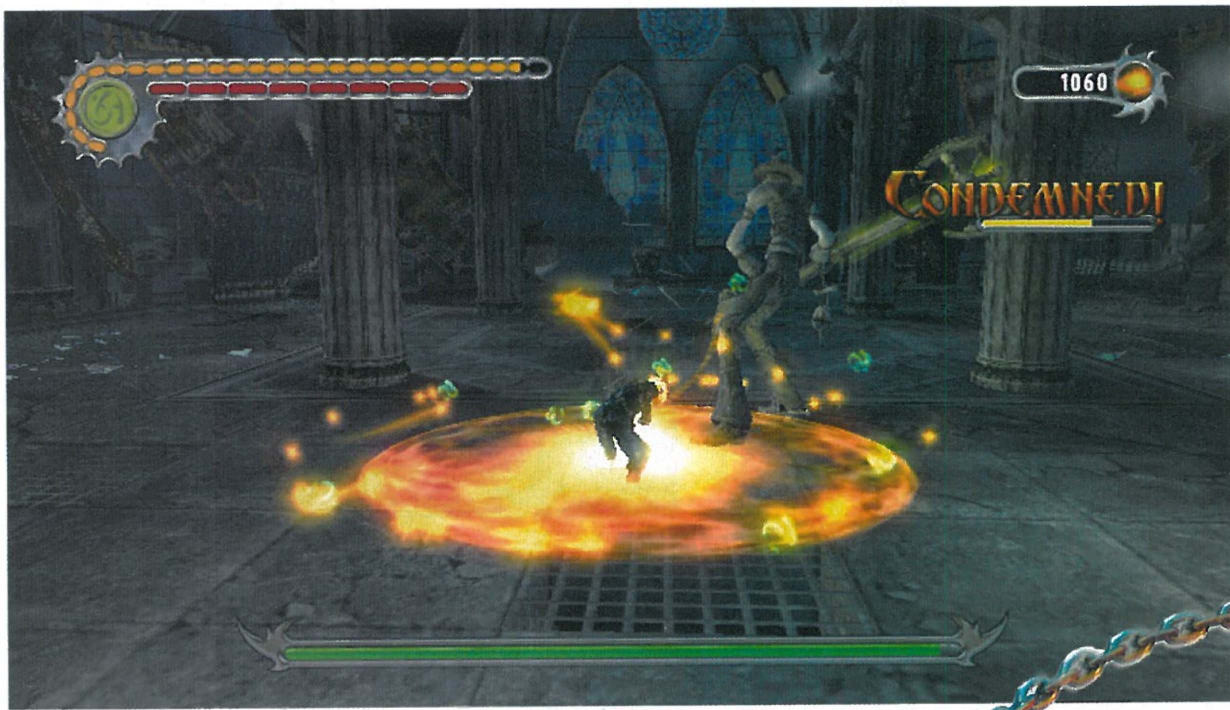


EN UN JUEGO SOBRE GHOST RIDER NO PODÍAN FALTAR NIVELES DE CONDUCCIÓN SALVAJE, ACROBÁTICA Y CALENTITA.

CONCLUYENDO

No pasará a la lista de títulos imprescindibles. Es corto (apenas unas horas), y sólo tiene un modo de juego. Pero con unas cuantas lecciones bien aprendidas, Ghost Rider es un brawler honesto, con pasión por el combo y guiños constantes a los fans del personaje, desde la conducción de la moto, a los poderes y movimientos disponibles. Divertido y reverente.





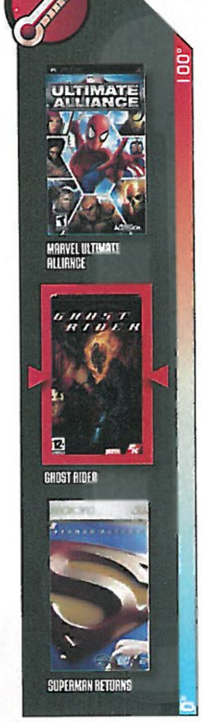




_STAN BY

GHOST RIDER

NO HAY DOS SIN TRES. SI CONTAMOS LA PELÍCULA COMO UNO, Y LA VERSIÓN PARA PS2 COMO DOS... EL REFRÁN ENCAJA. CON CALZADOR, PERO ENCAJA.



Si decíamos unas páginas más atrás que la adaptación al videojuego del Motorista Fantasma - más que de la película, del mismo personaje -, cumplía con las expectativas de proporcionar acción trepidante y furia desencadenada, el **Ghost Rider** para **PSP** se presenta como algo más que una versión adaptada a un soporte portátil. Ha resultado ser un juego con una tremenda personalidad propia.

Para empezar, los controles están bien cuidados para superar la falta de botones. Si en **PS2** se utilizan los cuatro gatillos, dos de ellos para ataques especiales, en **PSP** se sustituyen los que faltan por el uso de la cruceta. Arriba desata la Carga Eslabón, y abajo el Castigo. Tampoco las fases de conducción del Ciclo Infernal se ven afectadas, ya que el uso de los botones adicionales en éstas era mínimo. La única diferencia es que aquí se utiliza el mismo botón para que Ghost Rider golpee con la cadena a los motoristas demoníacos enemigos, y el *software* se encarga de decidir si tiene que golpear a la derecha o la izquierda.

No es sólo una adaptación solvente, sino incluso una mejora. El resto de la mecánica de combate se mantiene prácticamente intacta con respecto a **PS2**: el jugador tiene a su disposición los mismos combos y los mismos ataques mágicos.

Donde sí hay cambios es en el desarrollo y la estructura de juego. En un intento de conseguir un producto final que abogue por el juego rápido y las partidas en situaciones en las que se dispone de poco tiempo, los capítulos se dividen en pequeñas misiones de corta duración a las que se acceden desde el Modo Historia. En lugar de construir éste a base de niveles lineales, las misiones son accesibles (y rejugables) en cualquier momento. Esto adquiere mayor sentido al ver



HASTA 4 JUGADORES PODRÁN APORREARSE SALVAJEMENTE.



12+

GHOST RIDER

PSP

_GÉNERO ACCIÓN DEL AVERNO
_PAÍS E.E.U.U. _COMPAÑÍA 2K GAMES
_DESARROLLADOR CLIMAX STUDIOS
_DISTRIBUYE TAKE TWO _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.GHOSTRIDERGAME.COM





EVOLUCIONADO Entre el fantástico modo multijugador y la estructura rápida y directa del modo historia, esta versión parece una puesta al día de la de PS2_



Y APAREZCO A TU LADO En ocasiones, cuando el demonio de turno está entre Ghost Rider y la cámara, desaparece. Entonces te golpea el vacío, literalmente_



NÉMESIS La última misión de cada capítulo supone el enfrentamiento con un maloso clásico: Lilith, Scarecrow, Venganza_



MONEDA DE CAMBIO Las calaveras para obtener mejoras no sólo se consiguen en el modo historia. Cada carrera superada en Desafío se traducirá en otra calaverita para la colección_

EN TRES PANTALLAS



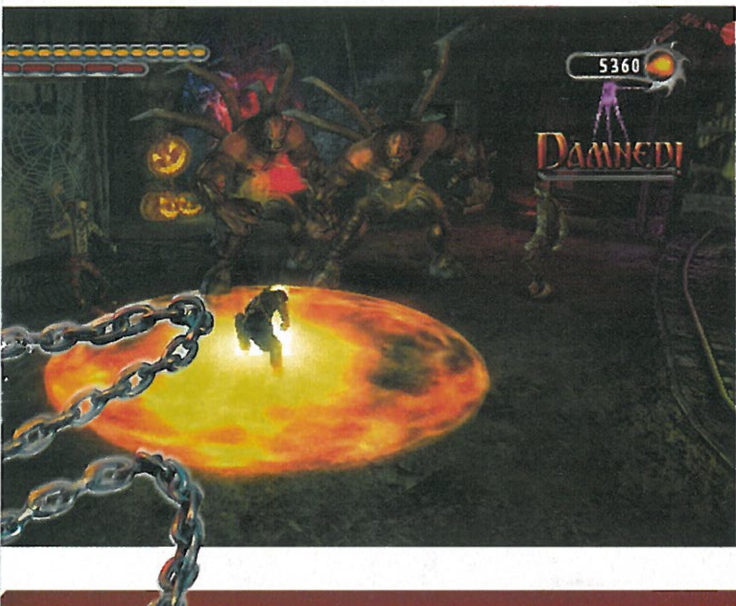
CARGA ESLABÓN
Vale, Johnny, sabemos que eres un alma torturada. Relaja_



EASY RIDER
¿Es esto estar más quemado que la moto de un hippy?_



HIGHWAY TO HELL
A ver si nos hemos confundido en aquel cruce_



los cambios en el sistema de mejoras. Éstas no se canjean por las almas recogidas durante la partida, sino que cada misión presenta tres objetivos: de Puntos, de Límite de Tiempo y el Comodín (no usar magias, no perder vida, hacer determinados ataques varias veces, etc). Al superarlos, el juego recompensa con Calaveras, la moneda de cambio para conseguir las mejoras (las mismas que en **PS2**, incluyendo vídeos de *making-of* y comics). Así, las misiones han de ser normalmente jugadas un par de veces, para sacar el máximo partido a las posibilidades del personaje y poder desarrollarlo al máximo.

Pero donde más brilla este ***Ghost Rider*** para **PSP** es en el modo multijugador. Éste, cuya réplica para los solitarios es el modo Desafío - los mismos escenarios y variantes pero compitiendo contra la inteligencia artificial -, presenta varios circuitos donde los competidores pueden hacer varios tipos de carrera: la Carrera de la Venganza (sin misterios, llegar el primero a la meta), Eliminador (el típico modo en que el último en cruzar la meta en cada vuelta es eliminado) y Superviviente (en la que cada corredor pierde gradualmente la vida y hay que alcanzar puntos de control para poder continuar). Cada participante puede elegir entre varios personajes clásicos, desde el Motorista Fantasma original a Blade, pasando por Lilith, Venganza, Caretaker o Scarecrow. Los circuitos (cinco en total) apuntan directos al corazoncito de los fans -el Circo Quentin, el Daily Bugle, la Mansión de los Vengadores (¡!)-, y durante la competición pueden recogerse varios *power-ups* sobre el asfalto. Que son, precisamente, los que dan el toque final al fantástico modo multijugador: desde disparos especiales o minas a auténticas jugarretas contra los demás corredores, como hacerles perder la visión unos segundos, o poner el escenario del revés.

_game over

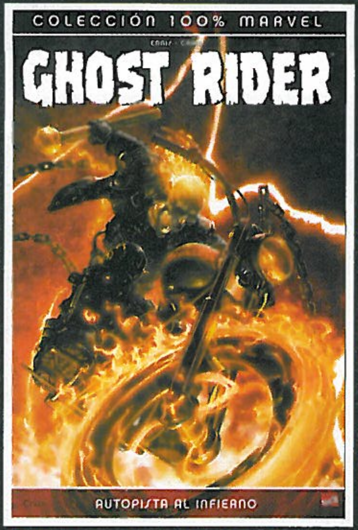
CONCLUYENDO

Con un nivel gráfico más que digno (pese a algunos problemillas ocasionales con las transparencias), y el objetivo claro de conseguir un juego rápido a base de partidas breves, Ghost Rider para PSP se descubre como un buen título para llevar en el bolsillo si lo tuyo son los superhéroes y el combo barriobajero. El modo multijugador es una guinda deliciosa.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

PSP

086 GLOBAL



CELEBRANDO EL ESTRENO DE LA PELÍCULA DE GHOST RIDER Y LA APARICIÓN DE DOS VIDEOJUEGOS BASADOS EN EL PERSONAJE, XTREME OS REGALA, PORQUE OS QUIERE, LAS CUATRO PRIMERAS PÁGINAS DEL EXTRAORDINARIO «GHOST RIDER: AUTOPISTA AL INFIERNO», QUE PRÓXIMAMENTE PUBLICARÁ PANINI COMICS EN NUESTRO PAIS.

UNA EPOPEYA DE TORMENTO Y GOMA CHAMUSCADA NO EXENTA DE HUMOR A CARGO DEL GUIONISTA GARTH ENNIS («PREDICADOR») Y EL DIBUJANTE CLAYTON CRAIN, DE CUYO ATORMENTADO ARTE TENÉIS UNA BUENA MUESTRA A CONTINUACIÓN.

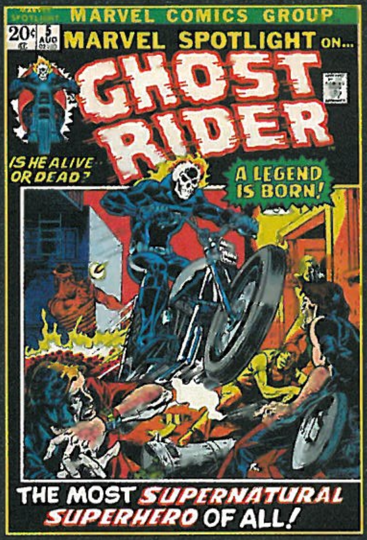
Y DE PROPINA, UNA COMPLETA CRONOLOGÍA DEL PERSONAJE, PARA QUE NO OS PERDÁIS NI UNO DE SUS DERRAPES.

NOS VEMOS EN EL INFIERNO.



GHOST RIDER





LAS EDADES DE GHOST RIDER

S.XVIII
Mephisto atrapa al demonio Zarathos en el cuerpo de Noble Kale (primer Ghost Rider)

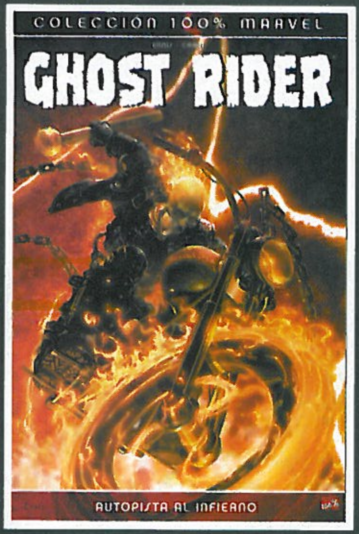
1972
Primera aparición de Ghost Rider en *Marvel Spotlight #5* (Roy Thomas, Gary Friedrich, Mike Ploog)

1973
Primer número de la serie propia del personaje, *Ghost Rider vol. 1, #1*

1974
Roxanne, el gran amor de Johnny Blaze/Ghost Rider, lo abandona en San Francisco

1975
Ghost Rider entra en el supergrupo Champions (of LA) (*Champions #1*)

1976
Johnny Blaze deja la carrera de motorista y se une al circo Quentin Carnival



1977
Blaze averigua que el demonio en su interior se llama Zarathos

1982
Roxanne pide ayuda a Blaze para combatir a Centurius

JUNIO 1983
Luchando contra Centurius, Blaze se libra de Zarathos. Vuelve con Roxanne y compra el circo Quentin (fin del vol. 1)

1990
Primer número de *Ghost Rider vol. 2*. Daniel Ketch se convierte en Ghost Rider al encontrar una moto

1992
Johnny Blaze se une a Ketch tras intentar matarle al haberle confundido con Zarathos

AGO. 1992
Primer número de *Espíritus de Venganza*, serie paralela a Ghost Rider

1993
Blaze y Ketch averiguan que, en realidad, son hermanos

1994
Roxanne es asesinada por un enemigo de Dan Ketch



GHOST RIDER





MAYO 1994
Primer número de *Ghost Rider 2099*. Kenshiro "Zero" Cochrane es la versión futurista del personaje

1997-98
Daniel Ketch averigua que Noble Kale, su antepasado, es el espíritu que le posee

1998
En el infierno, Ketch muere y Kale se apodera del trono (reviviendo a Ketch como agradecimiento)

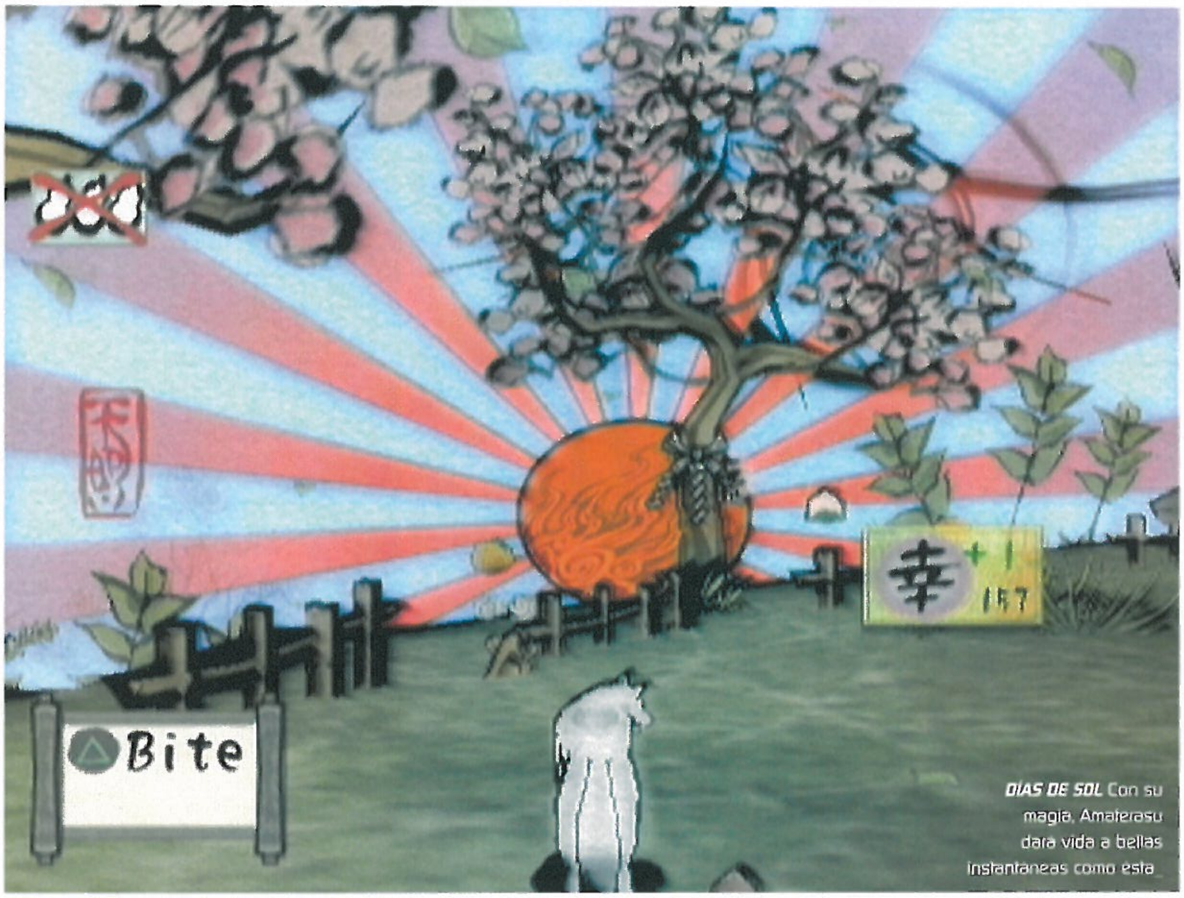
2001
Miniserie de seis números. Retorno de Johnny Blaze como Ghost Rider

2005
Nueva miniserie de seis números a cargo de Garth Ennis y Clayton Crain

2006
Nueva serie regular, con Johnny Blaze intentando huir del Infierno

2007
Ghost Rider, el videojuego, sale a la venta

2007
Se estrena *Ghost Rider*, la película



DÍAS DE SOL Con su magia, Amaterasu dará vida a bellas instantáneas como esta_





_LEOLO



OKAMI

DESDE EL LEJANO ORIENTE LLEGA EL ÚLTIMO TRABAJO DE CLOVER STUDIO, PLENO DE ORIGINALIDAD DESBORDANTE Y CARGADO DE GUIÑOS A CLÁSICOS DE LA TALLA DE LA SERIE THE LEGEND OF ZELDA

Cuando alguien es capaz de impregnar con magia lo que hace, casi nadie puede negar la evidencia. Es lo que **Clover Studio** ha hecho con ***Okami***: puede gustarte o no, pero cualquiera con dos dedos de frente reconocerá que este juego tiene un encanto especial. Parece mentira que sus creadores pensaran en primera instancia desarrollar un juego fotorrealista. Sin embargo, las limitaciones del **Emotion Engine** les hicieron tomar un nuevo rumbo a nivel visual que terminó desembocando en un apartado gráfico único. **Clover Studio** ha empleado la técnica del *cel-shading* dejando a un lado el uso y abuso de la estética de dibujos animados o tipo cómic, para imitar la pintura antigua tradicional japonesa. Lo que en un principio se muestra en pantalla como un bello entorno de trazos sencillos y colores pastel, de aspecto frágil y sensible, a la hora de la verdad se comporta como un sólido motor gráfico que da vida a un, y perdón por la mojigatería de la expresión, maravilloso mundo de color.

Semejante estilo gráfico es la funda perfecta para esta historia de dioses y demonios. Una lucha titánica entre el Bien y el Mal, representado el primero por Amaterasu (diosa loba del sintoísmo japonés) y el segundo por Orochi (una bestia infernal de ocho cabezas), y salpicada por el espíritu de títulos clásicos como *The Legend Of Zelda*, ya que el esquema de **Okami** es bastante similar, pero con sus peculiaridades. La principal seña de identidad del juego es el pincel que la protagonista puede usar de muy diferentes formas.

Cuando la aventura comienza y Amaterasu regresa a Nippon, descubre que sus tierras

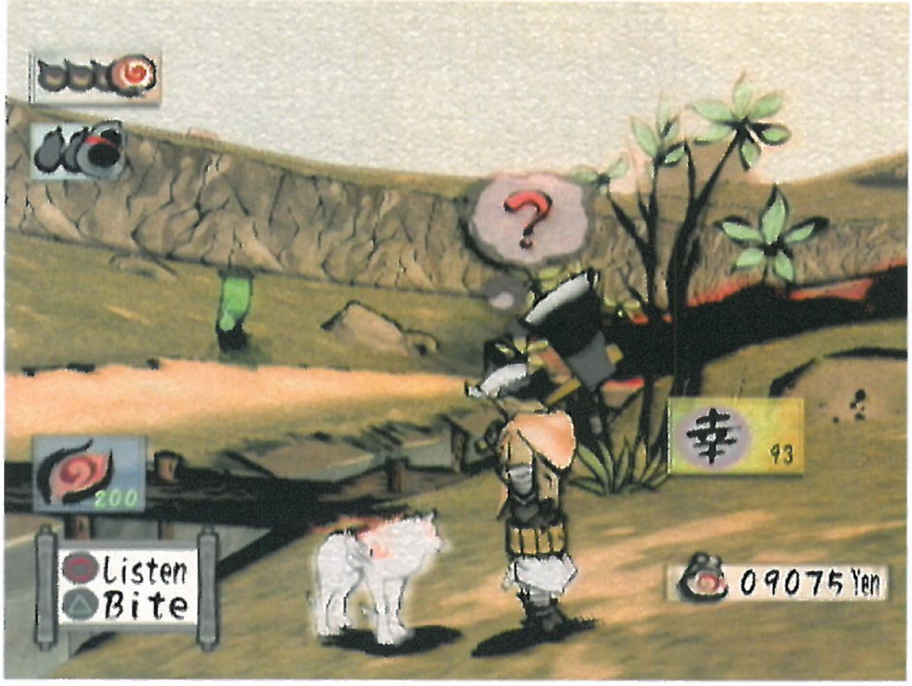




12+

_GÉNERO **ACCIÓN MÍSTICA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CLOVER STUDIO**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1** _ONLINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **OKAMÉS**
_WEB **WWW2.CAPCOM.COM/OKAMI**

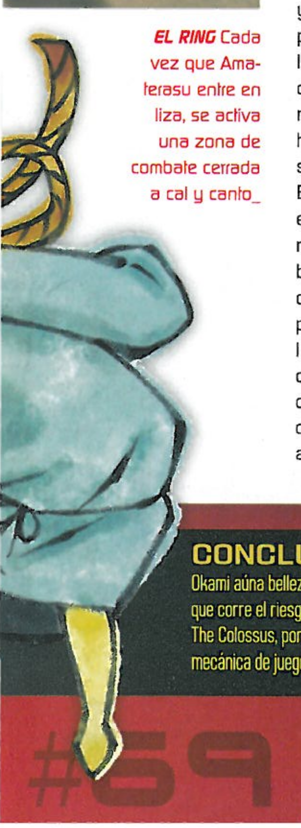
A MORDISCOS Mordisquea a tus interlocutores para animar la conversación_



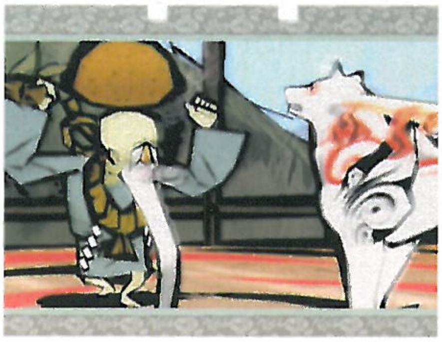




EL RING Cada vez que Amaterasu entre en liza, se activa una zona de combate cerrada a cal y canto_







están dominadas por la oscuridad que Orochi y sus secuaces extienden a su paso. Con su poder, la diosa loba, será capaz de devolver la vida y el color a la tierra baldía. A veces, derrotando bestezuelas inmundas y, en las más bellas ocasiones, usando el pincel para hacer florecer árboles, praderas e incluso que salga el sol en medio de la negrura.

El innovador sistema de convertir la pantalla en un lienzo le confiere un toque distinto a la mecánica de juego. Ya sea para dibujar una bomba (aunque de forma muy esquemática, con un círculo y una raya a modo de mecha) para abrir boquetes en muros, o trazar una línea que actúe como el sedal de una caña de pescar y disfrutar sacando pececillos del agua; y así podríamos continuar hasta completar las trece técnicas que tienes que aprender a lo largo de la aventura.

ES UNA PENA QUE NO ESTÉ TRADUCIDO AL CASTELLANO

Siguiendo la estructura típica de un *Zelda*, **Okami** se expande en múltiples líneas de acción con todo tipo de submisiones. Algunas como el mencionado minijuego de pesca, otras involucrando a otros personajes que solicitan algún objeto o acción. En definitiva, todas dan forma a uno de los mejores juegos de **PlayStation 2** para este año. **Clover Studio** cierra el círculo con una banda sonora de sobria tonalidad oriental y un idioma a la *Banjo & Kazooie* que, por desgracia, no cuenta con subtítulos en castellano. _game over

UN MÁGICO MUNDO DE COLOR

En el idílico entorno de Okami, además de recuperar las trece técnicas del Pincel Sagrado existe la posibilidad de realizar todo tipo de misiones alternativas. Dar de comer a los animales para obtener Praise (alabanzas para mejorar atributos), ayudar a otros personajes y disfrutar con otros divertidos minijuegos.



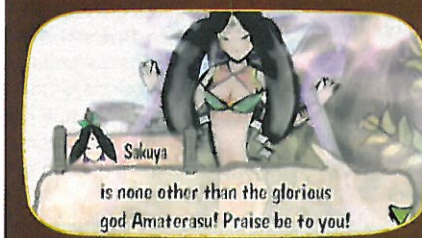
EN TRES PANTALLAS



ARTE
Pinta para pelear, poner bombas, hacer florecer árboles_



PELEAS
La letra con sangre entra, aprende en el dojo_



MITOLOGÍA
Conoce a dioses y mitos de la religión sintoísta_

CONCLUYENDO

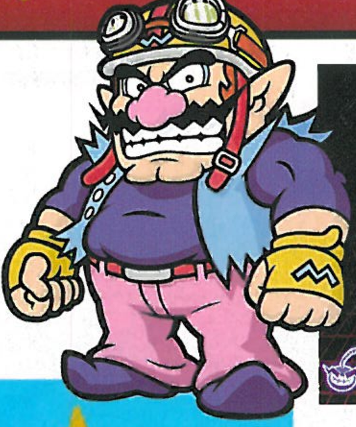
Okami aúna belleza y entretenimiento. Es una aventura fascinante que corre el riesgo de perderse en el olvido como Ico y Shadow Of The Colossus, por su original apuesta tanto en gráficos como en mecánica de juego. Si al menos hubiera estado en castellano...

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

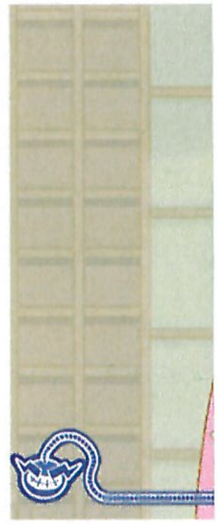
089 GLOBAL

DESDE QUE PROBAMOS SU PRIMERA Y DELIRANTE RECOPILACIÓN DE MICROJUEGOS, NUNCA HEMOS PODIDO VOLVER A MIRAR A WARIO CON LOS MISMOS OJOS... ¿CÓMO SEGUIR PENSANDO QUE ES MALVADO?

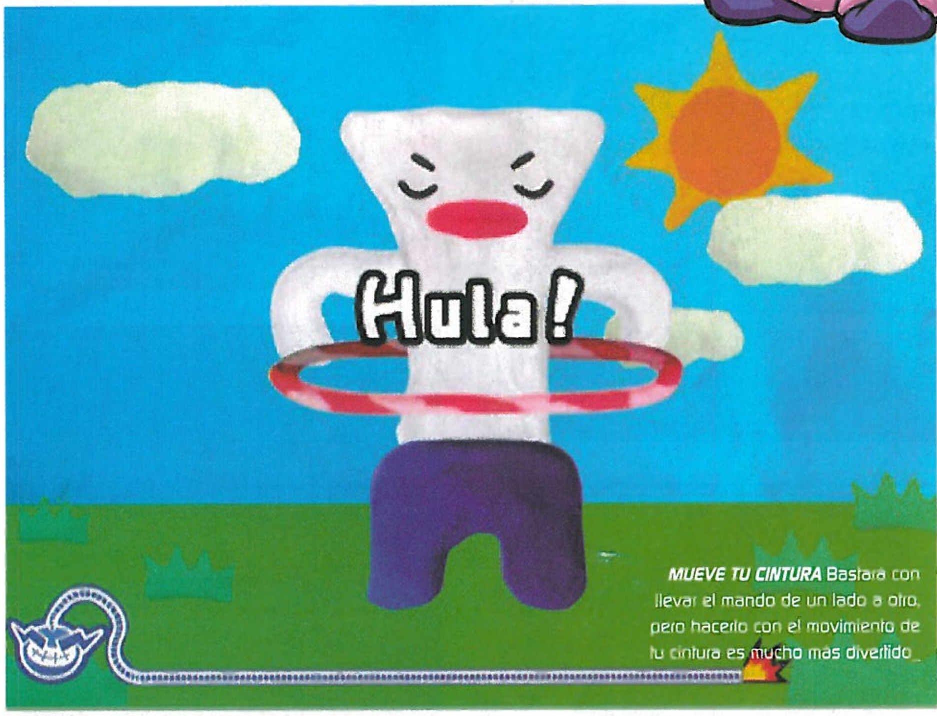
_EVIL PRINCESS





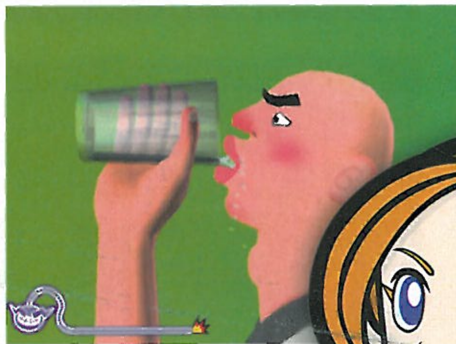


DIGA AH, AGÜELA Por suerte, el Wiimote no segrega liquidos, o esta prueba seria acongojante_

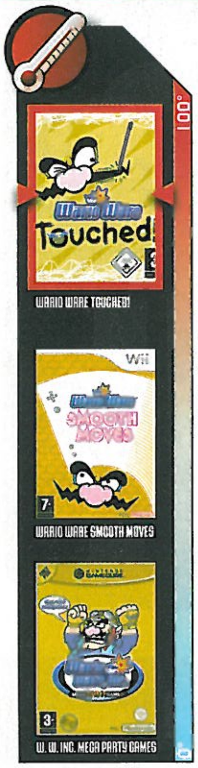


MUEVE TU CINTURA Bastara con llevar el mando de un lado a otro, pero hacerlo con el movimiento de tu cintura es mucho mas divertido_









WARIO WARE TOUCHED!

WARIO WARE SMOOTH MOVES

W. W. INC. MEGA PARTY GAMES

WARIO WARE
SMOOTH MOVES

Aunque no formara parte del catálogo de lanzamiento de ***Wii***, lo cierto es que ***Wario Ware Smooth Moves*** ha estado presente en todas las ocasiones en que hemos podido disfrutar de la consola desde el pasado **E3**. Lo bueno es que para unos fans declarados de la franquicia como nosotros, el hecho de haberlo probado antes no nos restaba ni un ápice de deseo de volver a jugarlo otra vez en busca de alguna prueba que no hubiésemos visto en citas anteriores.

Lo cierto es que todo este tiempo pensamos que estaba destinado a convertirse en el mejor título de la saga y en uno de los mejores de ***Wii***, pero después de echarle horas a la versión final, nos sentimos un poco ahogados en nuestro propio *hype*. Que es un título soberbio es algo innegable, pero algunos detalles impiden que sea un juego tan redondo como esperábamos.

Vayamos por partes: al comenzar, sólo estará disponible el modo individual, con el propio Wario como único personaje sobre el mapa. Al superar quince de sus microjuegos y el jefe final en forma de macrojuego iremos abriendo nuevas pruebas y personajes. El problema llega cuando repites varias veces los microjuegos de un mismo personaje, porque llega un momento en el juego pierde uno de sus mejores rasgos: la imprevisibilidad de no tener ni idea de la prueba que te espera a continuación.

A este efecto contribuye el hecho de que a

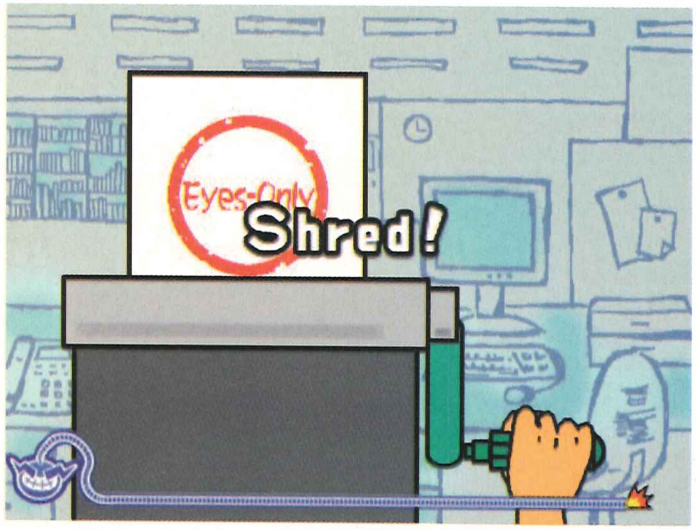
ES UN JUEGO SOBERBIO PERO NO TAN REDONDO COMO ESPERÁBAMOS



7+

_GENERO MICROJUEGOS SURREALISTAS
_PAIS JAPON _COMPAÑIA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO/INGLES
_WEB HTTP://WII.NINTENDO.ES/2145.HTML







CON N MAYÚSCULA
Como cada entrega, cuenta con un apartado dedicado a clásicos de Nintendo que es todo un regalo para sus fans_

EN TRES PANTALLAS



PRUEBAS NUEVAS
Uno de los modos te puntúa en sudorias_



REVISIONES
Incluye guiños a entregas anteriores_



SÚPER CLÁSICOS
Hay homenajes que te harán aplaudir_

cada prueba le preceda una indicación de la figura en que se basa el juego. Por ejemplo, si tenemos que apuntar con el mando hacia la pantalla, leeremos «el zapeador», si tenemos que colocarlo sobre la mano, «el camarero»... y así hasta más de una decena de figuras diferentes, cada una acompañada en su primera apari- ción de una breve y chascarrillosa explicación en nuestro propio idioma.
Al completar todos los personajes del mapa, se abrirá un Modo Multijugador que consta de cinco opciones diferentes que abarcan desde los dos usuarios hasta las doce, pero siempre con la única posibilidad de utilizar un mando de Wii por lo que habrá que irlo pasando al estilo patata caliente, uno de los modos incluidos. La única posibilidad de simultaneidad la ofrece una divertida carrera de obstáculos a dobles en la que un jugador maneja el mando y el otro el nunchako, que hace añorar más trabajo en esa dirección.
En cualquier caso, un título muy recomendable, tanto si eres fan de la saga como si es tu primera toma de contacto.

_game over

CRONOLOGÍA DEL EFECTO «SÓLO UNA PARTIDA MÁS»

Desde su debut en GBA, Wario Ware consiguió dejarnos con la boca abierta y engancharnos durante horas. Después, llegarían la versión GC en forma de party-game y la incorporación de la pantalla táctil y el micro de DS en Touched! Todavía estamos esperando que llegue a Europa Twisted! de GBA cuyo cartucho incorpora un cartucho con sensor de movimiento Dosaxis.



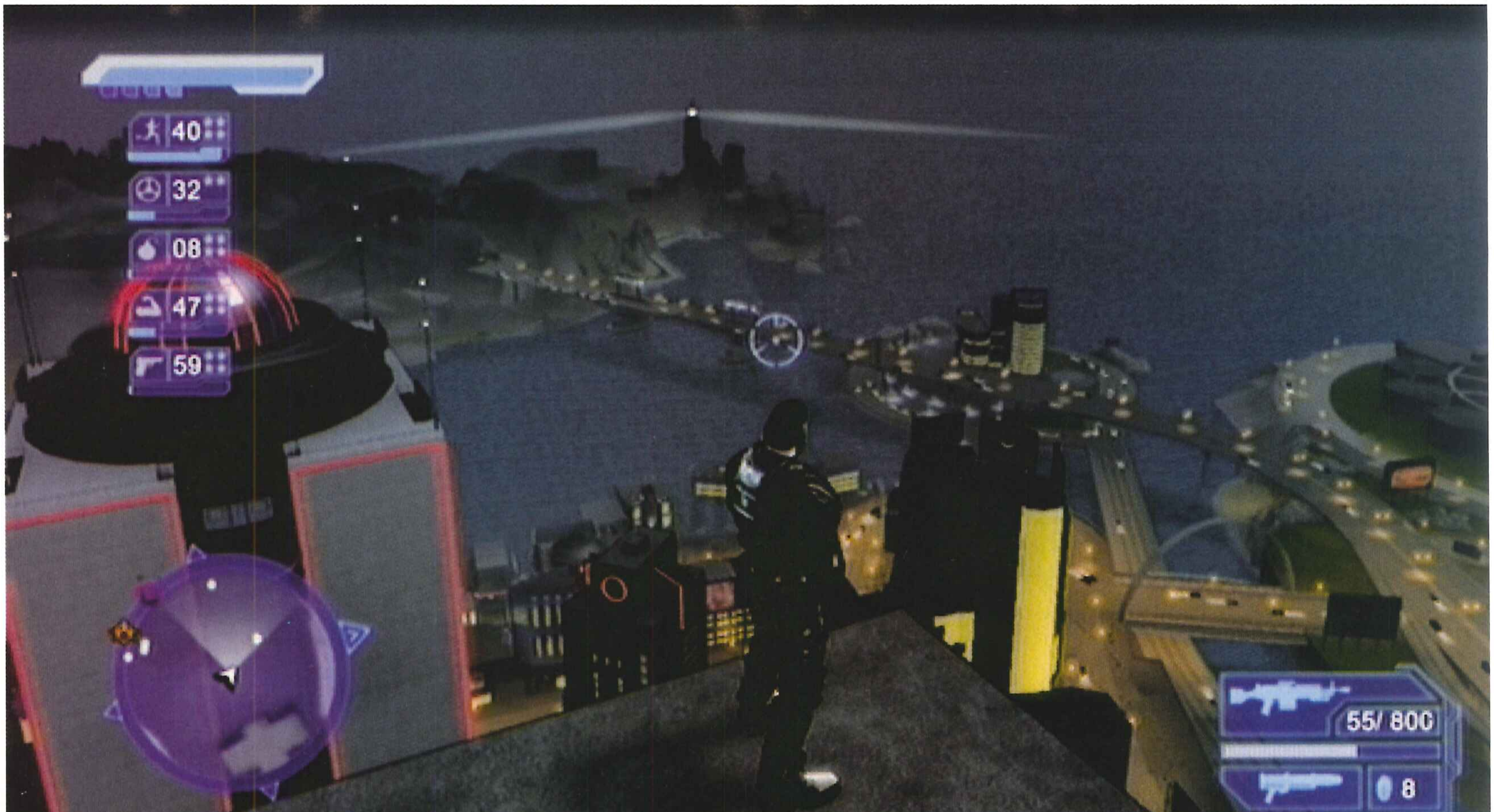
CONCLUYENDO

Esperábamos un Modo Multijugador más completo, mayor aleatoriedad en la presentación de las pruebas y mayor precisión en la detección de movimientos, pero no por ello deja de merecer la pena la experiencia de ver combinadas la estética naif y las pruebas surrealistas que nos hacen adorar a esta franquicia, con todo el potencial del hardware de Wii.

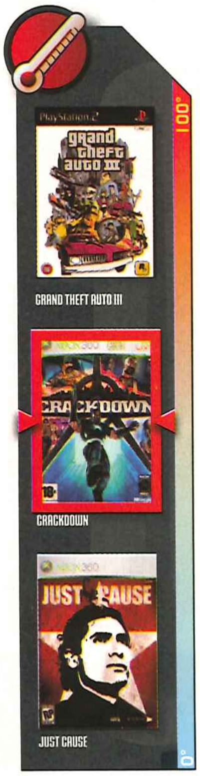
GRAFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACION

Wii

086
GLOBAL



TACTICA AVANZADA Con la informacion justa de cada guarida, el jugador decide la mejor ruta de ataque: por los tejados, cargando contra la puerta principal con un vehiculo, etc_



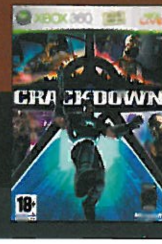
LOS VÁSTAGOS DE GTA POR FIN SE HACEN MAYORES. Y EL PASO AL MUNDO ADULTO NO SE HA DEFINIDO CON GRANDES DOSIS DE DESTRUCCIÓN MASIVA, HUMOR SALVAJE O CAMBIOS DE AMBIENTACIÓN URBANA POR JUNGLAS TROPICALES Y REPÚBLICAS BANANERAS. SE TRATABA DE ALGO MÁS SENCILLO, PERO TAMBIÉN MÁS TEMERARIO: MATAR LA HISTORIA.

_STAN BY

CRACKDOWN

Es curioso que el artífice del salto evolutivo - y este redactor cree firmemente que estamos ante uno - haya sido precisamente **David Jones**, el creador de *GTA*. Desde **Real Time Worlds**, **Jones** se ha propuesto reconducir los juegos de acción de final abierto y recorrido libre hacia la arquitectura que considera no sólo adecuada, sino exactamente la buscada por el jugador. No vamos a profundizar aquí en la idiosincrasia de **GTA**, aunque conviene no perderla de vista (ver *GTA: El padre y su herencia* en pág. siguiente). Los juegos que han crecido a su sombra imitan la receta reformulando recursos o reubicándola en otras ambientaciones con mayor o menor acierto. Pero la sombra del padre es incontestable. Luego tenemos a **David Jones**, quien a propósito de **Crackdown** afirma que quería *«hacer algo diferente con los juegos de acción de final abierto tipo sandbox»*. Es decir, los que se articulan en torno a una historia central cuya trama va desarrollándose en el mundo sin barreras del juego, siguiendo un camino más o menos prefijado de misiones. Pese a la libertad de acción, la linealidad sigue presente como núcleo disimulado. Pero **Jones** comprobó que los jugadores tienden a olvidarse de la historia y a centrarse en el contenido abierto. Su primera decisión con **Crackdown** fue, por tanto, convertir ese contenido en el verdadero objetivo del juego.

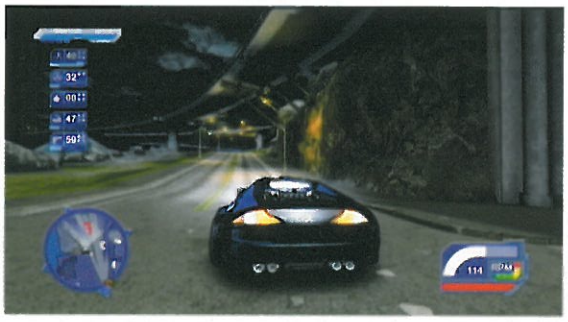
En **Crackdown** no hay secuencias cinemáticas, y el desarrollo de la historia depende únicamente de las decisiones del jugador. Éste encarna a un miembro especial de la Agencia, organización garante de la ley y el orden en Pacific City, con la misión de acabar con las tres bandas que controlan la ciudad (los Muertos, los Volk y la corporación Shai-Gen). Para

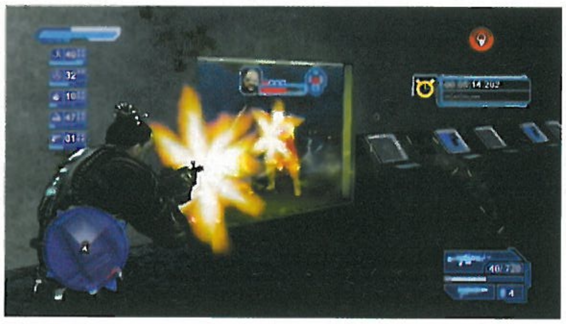


18+

_GÉNERO ACCION URBANA CON ESTEROIDES
_PAÍS E.E.U.U. _COMPAÑÍA MICROSOFT
_DESARROLLADOR REAL TIME WORLDS
_DISTRIBUYE MICROSOFT _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 3 _ON LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CRACKDOWNONCRIME.COM







¿MEJOR SOLO? El modo cooperativo on-line parece espectacular: en cualquier momento puede incorporarse un amigo a la partida en curso, para ayudar en algún asalto, hacer carreras, duelos, sembrar el caos_

GTA: EL PADRE Y SU HERENCIA

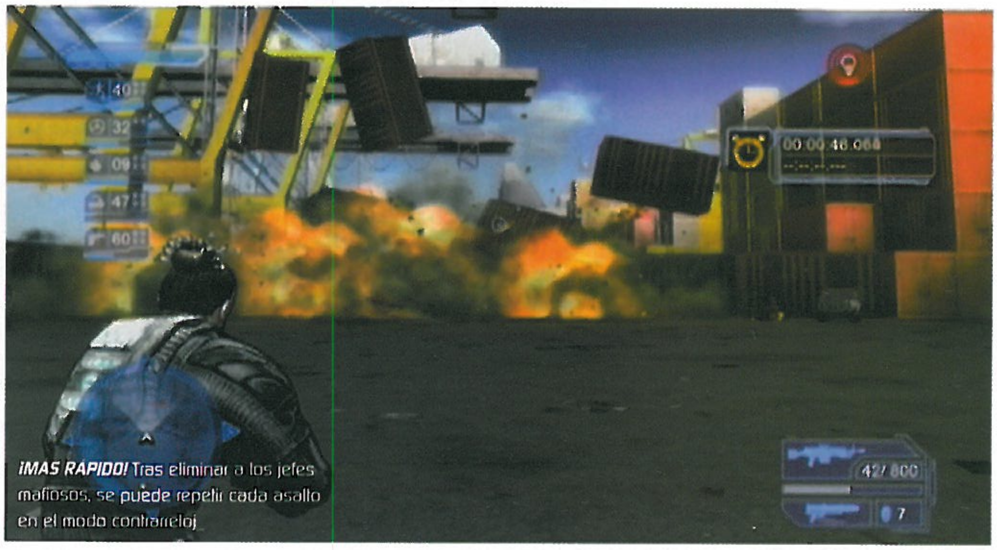
De todos es conocida la ambientación abierta y la oferta de libertad ficticia del género iniciado por GTA, el juego de acción tipo «sandbox» (cajón de arena), que tanto éxito ha cosechado y tantos momentos de adrenalina disparada y vorágine destructiva nos ha brindado a unos jugadores necesitados de escapar de las estructuras lineales y los muros invisibles. Gran parte de esos momentos hay que agradecérselos a David Jones, a quien se acredita como creador de la serie. Pese a abandonarla después de la segunda entrega, las bases para su explosión estaban sentadas, y tras Vice City y San Andreas, muchos juegos han nacido a su sombra, desde Just Cause a Saints Row o, incluso, Jaws. David Jones fundó en 2002 Real Time Worlds, donde ha desarrollado Crackdown como un intento de definitivo paso adelante en el género. El mismo nombre de la compañía es, seguramente, un indicativo de las intenciones de Jones.



GTA 2



JUST CAUSE



¡MAS RAPIDO! Tras eliminar a los jefes mafiosos, se puede repetir cada asalto en el modo contrarreloj_

ello dispone de un variado armamento y una serie de puntos de abastecimiento que tiene que recuperar del control de las bandas antes de poder usarlos, y que puede emplear para desplazarse por la ciudad y depositar nuevas armas. Además, cuenta con varios vehículos y capacidades físicas superhumanas. Pero al Agente no se le encargan misiones al uso. Mientras explora las calles y localiza las guaridas de los diferentes jefes mafiosos sobre el terreno, la Agencia le proporciona información táctica y de inteligencia sobre las localizaciones y es el jugador quien decide dónde, cuándo y cómo actuar. Cada jefe provee a su banda de ciertos recursos, con lo que la elección del orden de eliminación repercute directamente en el rendimiento del grupo criminal. El jugador es, por fin, dueño de sus propios actos. Al menos hasta cierto punto lógico, dentro de los límites del inevitable, por ligero que sea, argumento, y, sobretodo, de la ciudad en la que se desarrolla, claro. Ahora bien: ésta es, sinceramente, la más impresionante que hemos visto en un videojuego. En la memoria de quien suscribe sólo rivalizarían la conseguida, por tramposa que fuera, sensación de libertad



CLONADO La muerte tiene una importancia mínima: el Agente será devuelto a la acción en un punto de abastecimiento casi como nuevo_

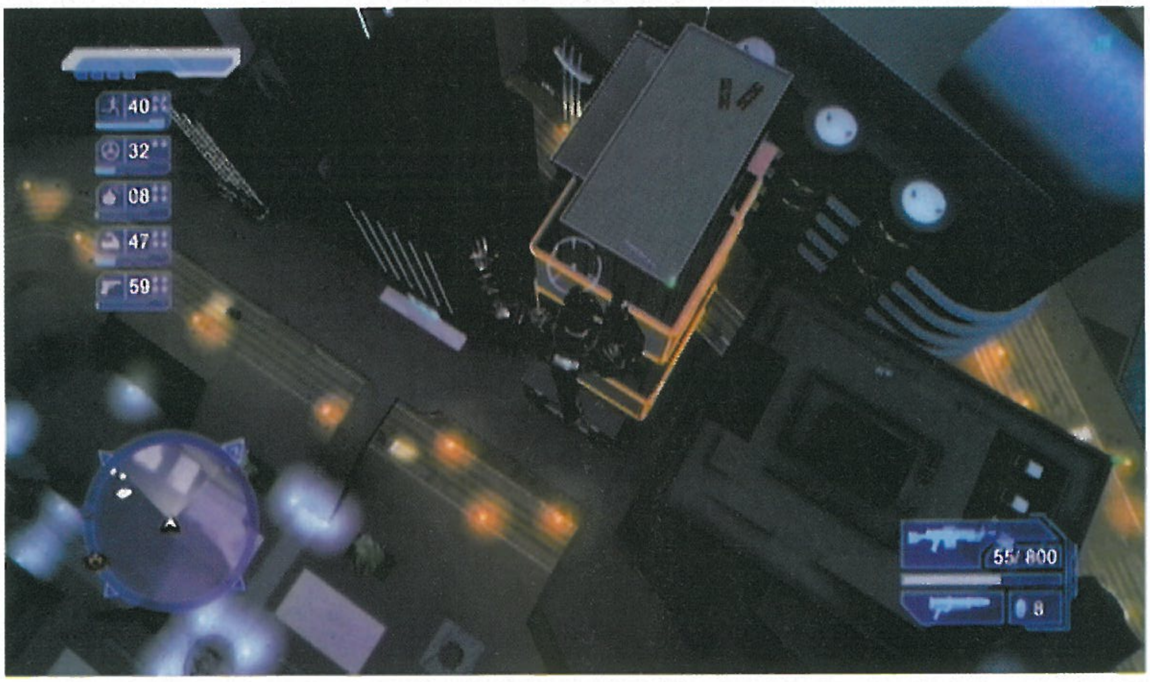


del *Spider-Man* para **PSone** y las ciudades de *Vice City* y *San Andreas*. Pero en cuestiones de población (densa, densísima aquí) y, sobretodo, verticalidad, ***Crackdown*** no tiene rival. El objetivo final del juego es dominar la ciudad eliminando a las bandas. Pero la mecánica ofrece un subtexto delicioso: el dominio de la ciudad también es físico, y se plasma en el desplazamiento por ella. El Agente es una especie de *traceur* hiperhormonado, más cercano al superhéroe que al personaje de juego de acción al uso. Conforme sus habilidades aumentan, el jugador podrá realizar saltos desproporcionados de un edificio a otro, y alcanzar más y más altura (resquebrajando el asfalto o el cemento al caer violentamente al suelo). Más de uno se sorprenderá olvidándose de los vehículos (aunque los de la Agencia muten conforme el jugador mejora su habilidad conductora) para dedicarse a hacer de Daredevil mastuerzo por los tejados. Además, cada edificio es escalable usando cornisas, balcones o quicios de ventanas. Todos y cada uno de los edificios, llegando a alcanzar alturas que, por primera vez, provocan algo parecido al vértigo real. Más: la fuerza también se desarrolla (además de las clásicas habilidades con armas y explosivos), llegando a permitir levantar varias toneladas y usar coches y camiones como armas arrojadizas. _game over

LA MASA Hablamos de un Daredevil de esteroides, pero alguna similitud con Hulk: Ultimate Destruction también tiene Crackdown_



LA LIBERTAD DE ACCIÓN PARA ACABAR CON LOS 21 JEFES MAFIOSOS DE LA CIUDAD ES ABSOLUTA_



EN TRES PANTALLAS



NO MIRES ABAJO
Sólo quedan otros 16 pisos. ¡Ánimo, chavalote!_



IMPROVISACIÓN
Cualquier cosa sirve de arma, sea o no sea orgánico_



A LA RICA PUNTERÍA
A los brazos, a la cabeza, a la pierna... no a la monotonía_

ESOS FLECOS
Algún bug sí hemos encontrado de forma muy ocasional (quedarse atascado en un punto), pero el juego tiene una opción para extraer al personaje_

CONCLUYENDO

Crackdown es, por un lado, una reformulación valiente de un género, buscando la esencia del free roam. Por otro, un divertidísimo y vertiginoso ejercicio de acumulación, poniendo la ambientación urbana, literalmente, a los pies del jugador.





12+

_GENERO DUNGEON RPG SUPER MONOTONO
_PAIS JAPON _COMPAÑIA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX/NEX ENT.
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES NO
_WEB CHILDRENOFMANA.NINTENDODS.COM/LAUNCH/









_THE ELF

CHILDREN OF MANA

SIETE ENTREGAS PARA VARIAS PLATAFORMAS Y 16 AÑOS DE VIDA, PERO LA HISTORIA DE LA ÚNICA VEZ QUE LA ESPADA SAGRADA SE ATREVIÓ A DESAFIAR AL MANA LE CORRESPONDE A NINTENDO DS...

De esta manera tan prometedora comienza un nuevo capítulo del proyecto *World Of Mana* abanderado por **Koichi Ishii**, el insigne director del primer episodio para **GameBoy** que ha acompañado los pasos de esta edulcorada serie de *Action RPG*. Y para convertir esta nueva experiencia en algo único, **Square Enix** se ha atrevido a desafiar a su saga. Para ello ha contado con la ayuda de **Nex Entertainment** y los magos de la animación **Production I.G.** ***Children Of Mana*** continúa con la filosofía de batallas en tiempo real, esa ha sido siempre su propuesta como historia alternativa a los combates por turnos de *Final Fantasy*, pero cambia su esquema clásico por el de *Dungeon RPG*, algo que no será del agrado de todos. Este tipo de juegos presenta un pueblo como eje principal de la aventura (en esta ocasión Aldea Mana, con tres casas por visitar) y deja la acción en manos de cientos de mazmorras de discutible variedad (8 escenarios diferentes) pobladas por hordas interminables de enemigos. Esto es a grandes rasgos un *Dungeon RPG*: poco argumento y mucha acción. Aunque en manos de **Square Enix** siempre resulta algo más llevadero. Por eso se gana un notable alto en su apartado audiovisual, gracias a brillantes secuencias de animación, una colección de pantallas estáticas de belleza casi inconfesable y una gran banda sonora a cargo de **Kenji Ito**, otra leyenda viva de la saga. Y otro notable, aunque más ajustado, en el terreno jugable por lo adictivo que resulta recorrer infinidad de mazmorras acabando con enemigos menores y espectaculares, aunque facilones, *final bosses*, además de la posibilidad de compartir la aventura con tres jugadores más. Y los argumentos a su favor continúan: podrás elegir entre cuatro protagonistas, contar con la compañía de espíritus elementales, embarcarte en multitud de misiones secundarias que alargan su vida útil hasta las 25 horas y experimentar con un curioso sistema de gemas que mejora los atributos del jugador. Lástima que su invariable desarrollo y un descompensado balance gráfico entre belleza y vulgaridad lo conviertan en un buen *Dungeon RPG* y a la vez en un capítulo menor de la serie.

_game over

100°


SWORD OF MANA (GBA)


CHILDREN OF MANA


DEEP LABYRINTH





BELLEZA EFÍMERA El comienzo de cada nivel, el mapa y las secuencias de animación, los momentos más bellos_





CONCLUYENDO

Children Of Mana demuestra que un RPG en el que la acción puede con la historia está destinado a quedar en el olvido. Audiovisualmente comprometido, con valores jugables de gran entidad pero excesivamente monótono. Esta saga se merece mucho más.

GRAFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACION

NINTENDO DS

078
GLOBAL



BESA MI PUÑO ¿Hay algo mejor que el brazo de un dios para repartir hostias entre los malvados de la tierra?

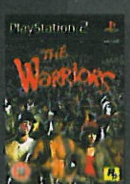




EL CANTO DEL CISNE DE CLOVER STUDIO ES MUCHO MÁS QUE UN BEAT'EM-UP, ES UNA DELIRANTE FARSA EN LA QUE EL HUMOR Y LA VIOLENCIA VAN JUNTITAS DE LA MANO....

_NEMESIS

GOD HAND


THE WARRIORS


GOD HAND


BEAT DOWN: F. OF VENGEANCE

La carrera de **Clover Studio** ha sido corta, pero nos deja una delicia visual llamada *Okami*, la gratificante mecánica de los *Viewtiful Joe*... y el sorprendente **God Hand**. Seguro que este último no formará parte de las listas de mejores lanzamientos de la historia de **PS2**, pero ¿qué queréis que os diga? De los tres juegos que he mencionado, ésta es la creación de **Clover** que más me ha llegado al corazón. Será porque soy un fanático del manga al que parodia (*Hokuto No Ken*/*El Puño de la Estrella del Norte*), será porque su telegráfica trama no me habla de reinos numantinos ni princesas hechizadas, o será porque no se toma en serio ni a sí mismo. Sea como sea, **God Hand** jamás pretendió ser una obra maestra y ahí radica su verdadera grandeza. **Shinji Mikami** y su gente simplemente querían homenajear los *beat'em-ups* de toda la vida y la hiperviolencia de *Hokuto No Ken*, situando a un héroe en una tierra tan desolada como en el manga de **Buronson** y **Tetsuo Hara**.
Armado nada menos que con el brazo de Dios, Jean repartirá justicia y mamporros entre un ejército de matones, miserables y *freaks* que provocan mas risas que odio. ¿Cómo tomar en serio un juego que te enfrenta a una pareja de musculosos tipos vestidos de *vedettes*, en el que puedes apostar tu dinero en carreras de chihuahuas y en el que uno de los mas letales ataques del protagonista consiste en dar un taconazo en los huevos del enemigo? ¡Si hasta oirás risas enlatadas y los aplausos del público, como si se tratara de una telecomedia! Pero ojo, **God Hand** no se queda en una simple payasada. Como *beat'em-up* es de lo mejorcito que ha

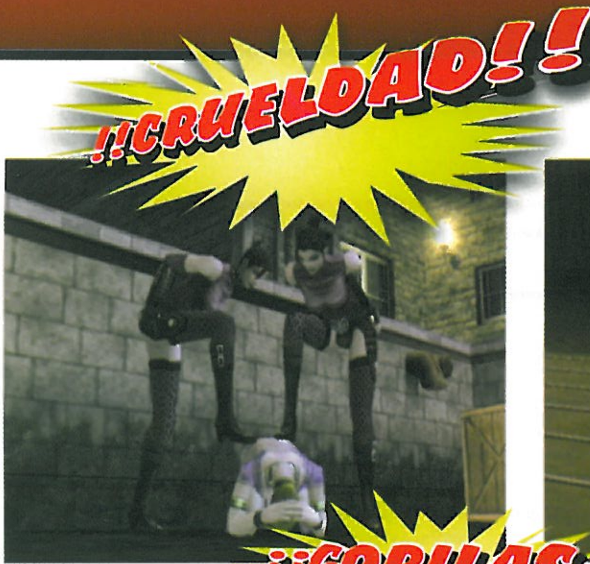


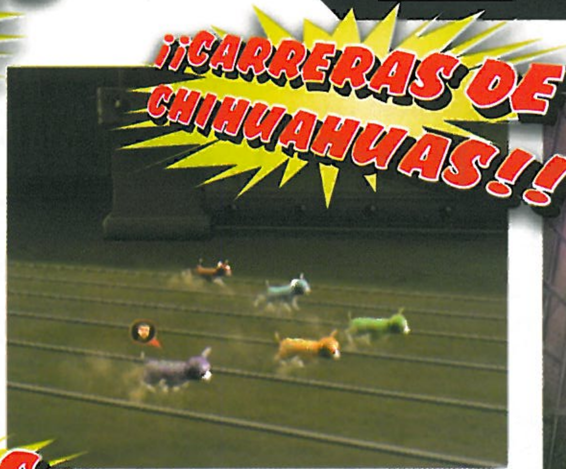
PS2



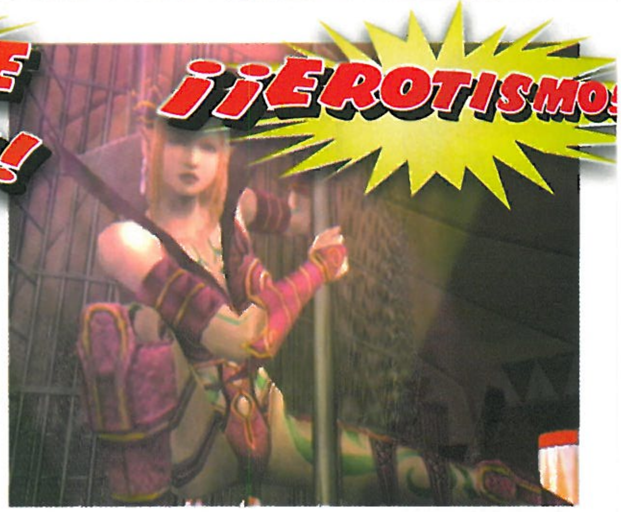
16+

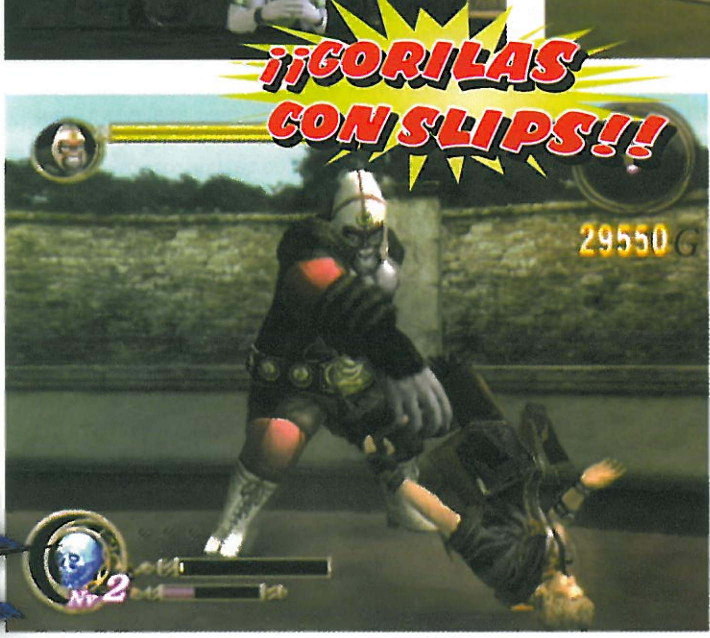
_GÉNERO BEAT'EM-UP CÓMICO-APOCALÍPTICO
_PAIS JAPON _COMPAÑIA CAPCOM
_DESARROLLADOR CLOVER STUDIO
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1 _ONLINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW2.CAPCOM.COM/GODHAND





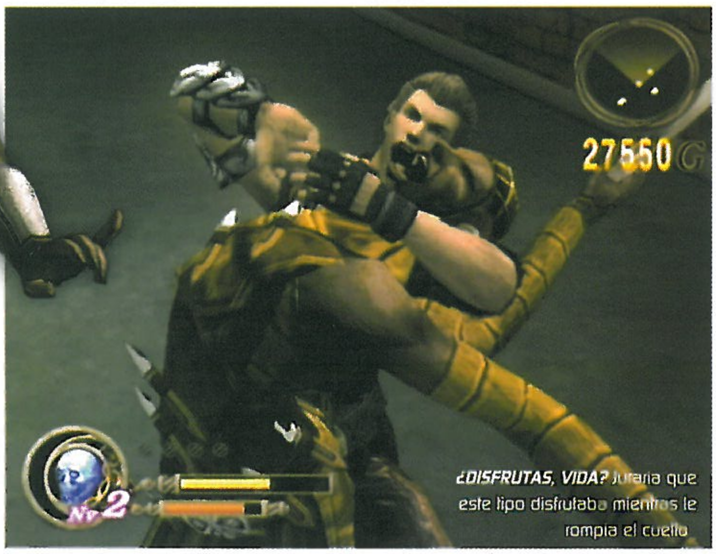
¡CORRE, PERRO! ¿Quién quiere carreras de Chocobos habiendo chihuahuas?_







HEROES DE MEDIO METRO El duelo contra el quinteto de enanos en mallas es uno de los momentos álgidos del juego_



¿DISFRUTAS, VIDA? Juraría que este tipo disfrutaba mientras le rompía el cuello_

dado la **PS2** en los últimos años, permitiendo configurar el repertorio de golpes de Jean de entre más de cien movimientos diferentes (entre patadas y puñetazos). Podrás construir tus propios combos y ejecutarlos con la simplicidad de *Double Dragon*. Es la democratización del género para todos aquellos que nos veíamos incapaces de ejecutar más de cinco golpes seguidos en *Urban Reign*.

El apartado gráfico aporta luces y sombras. Por un lado tenemos unos personajes deslumbrantes, gigantescos, y por otro unos escenarios endebles, hasta el punto de que algunas paredes parpadean y desaparecen cuando Jean pasa cerca de ellas. Una absoluta dejadez, viniendo de unos tipos capaces de recrear las acuarelas japonesas en **PS2** (*Okami*). Pero he llegado a pasárselo por alto, gracias a las horas y horas de risas y diversión que ***God Hand*** me ha proporcionado. Estoy chapado a la antigua. Soy un dinosaurio. Me gustan los arcades de toda la vida. Me gusta patearle el hígado a un tipo con sólo machacar repetidas veces el mismo botón. Y *God Hand* me ha dado eso y mucho más. Y sé que cuando me lo acabe volveré a él una y otra vez, para disfrutar de su descarada simplicidad y su sabor añejo.

_game over

CONCLUYENDO

God Hand es un juego de otra época. En un mercado dominado por intros CGI de 15 minutos de duración y manuales de 40 páginas, me devuelve la simplicidad y la diversión descerebrada de un Double Dragon. Habrá quien lo tache de mediocre y repetitivo. Y puede que no les falte razón. Pero deben comprender que los tarugos tambien tenemos derecho a divertirnos.



100%


PHOENIX WRIGHT A.A.


ANOTHER CODE


LOST IN BLUE

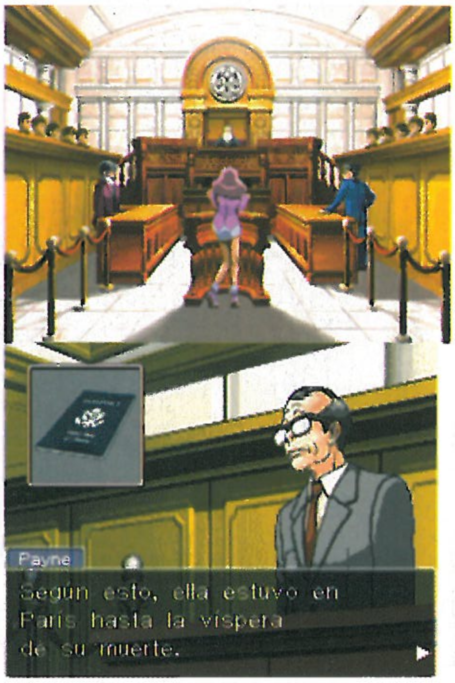
_NEMESIS

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

EL NUEVO HÉROE DE CAPCOM NO UTILIZA ARMAS, SINO SU INGENIO. NO COMBATE A ZOMBIES, SINO A FISCALES SIN ESCRÚPULOS. ES ABOGADO, SE LLAMA PHOENIX, Y PROTAGONIZA UNA AVENTURA TAN ORIGINAL COMO APASIONANTE.

Nintendo DS vuelve a demostrar que la originalidad de su catálogo no tiene rival. Todavía no he soltado los utensilios de cocina de *Cooking Mama* y ya me encuentro en el pellejo de un abogado defensor, un astuto Perry Mason a la japonesa capaz de investigar hasta la última pista, de rebatir el testimonio más firme con tal de salvar a su cliente. **Phoenix Wright: Ace Attorney** es la adaptación de la tercera de las entregas de la saga *Gyakuten Saiban* para **GBA**, inéditas fuera de Japón. **Capcom**, lejos de producir una conversión a capón, ha integrado en la mecánica todas las características de la **DS**. Utilizarás el *stylus* para navegar por las localizaciones, para investigar y recoger pistas del escenario del crimen y, aqui viene lo más sorprendente, gritarás «*Protesto*» o «*¡Un Momento!*» al micro de la **DS** cuando creas que el fiscal se pasa de la raya o un testimonio daña a tu cliente. La estructura de esta aventura procesal se asemeja bastante a un capítulo de la serie de TV *Ley y Orden*. Primero serás testigo del crimen, luego investigarás el lugar de los hechos, hablarás con los testigos y por último tendrás que defender a tu cliente en el tribunal. Aunque el fiscal del primer caso que presenta el juego es un pardillo, más adelante te las tendrás que ver con el fiscal Edgeworth, un verdadero hueso que te destrozará los nervios con sus tácticas al filo de la legalidad. Cuando creas que ya tienes el caso ganado,





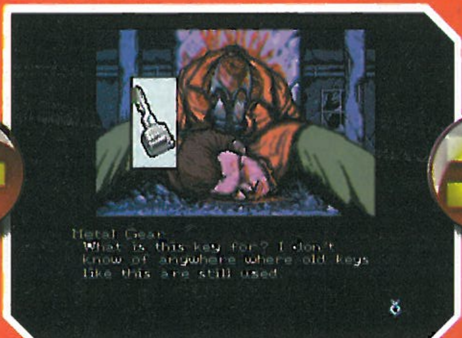




GRITA COMO UN CERDO ¿El fiscal se pasa de listo? ¿Crees que un testigo miente? No te cortes y grita ¡Protesto! hacia el micro de la DS_

LA ECUACIÓN PERFECTA
Imagina por un momento la mecánica de un Snatcher (por citar la mejor aventura conversacional que ha aparecido en una consola) al servicio de una trama repleta de misterios y crímenes al estilo del manga Detective Conan. Añádele además el intuitivo control que ofrece la pantalla táctil de Nintendo DS y el resultado es Phoenix Wright.









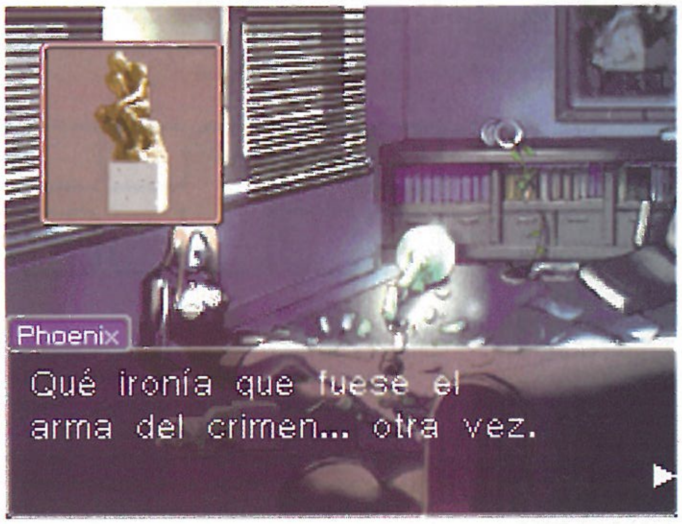
7+

_GÉNERO AVENTURA DRAMÁTICA-PROCESAL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO UNO _ONLINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

EL JUEGO LLEGA A ESPAÑA CON TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO

Edgeworth se sacará de la manga un testigo o una prueba que echará por tierra tu estrategia. En ocasiones, la clave para exculpar a tu cliente está oculta en un dato poco relevante de la autopsia, o en la insignificante contradicción de un testigo de la acusación, por lo que el estudio exhaustivo de las pruebas será tu mejor arma.

Hemos tenido que esperar un largo año para poder disfrutar de **Phoenix Wright** en España, pero ha merecido la pena, viendo el excelente trabajo realizado con la localización al castellano, tanto en el texto como en las voces. No es lo mismo gritar «*Objection*» (como en el original inglés) que un contundente «*Protesto*», aunque si te pilla jugando en el autobús o en la consulta del dentista y no quieres dar la nota, también podrás accionar la protesta pulsando en un marcador de la pantalla táctil de **DS**. Heredero directo, tanto por su mecánica como por su estética manga, de aventuras tan legendarias como *Snatcher* o *Policenauts* (**Kojima**, queremos un *remake*... ¡ya!), **Phoenix Wright** ofrece cinco casos, los últimos bastante puñeteros, aunque tiene el problema de que, una vez superado el final del juego, no existe ningún aliciente para volver a repetir la aventura. Es algo inherente a todas las aventuras conversacionales, pero puedes tener la garantía de que mientras estés bajo la piel de Phoenix, perderás la noción del tiempo y al final te quedarás pidiendo más. En un par de meses saldrá la secuela en el resto de Europa. Recemos para que esta vez no tarde tanto en llegar a España. game over



¡HE VISTO UN OCCISO! Investiga todo el lugar del crimen para detectar pruebas.



AQUÍ DISTE MATARILE Usa el stylus para demostrar dónde se encontraba el asesino en el momento de cometer el crimen_

CONCLUYENDO

Capcom resucita el género de las aventuras conversacionales con este sorprendente simulador procesal, que aprovecha además las características de la DS (pantalla doble y táctil, micro) para hacer la experiencia lo más cómoda y divertida. Ahora sólo falta que Kojima se convenza por fin de que la DS sería la plataforma ideal para el remake de Snatcher.





CAPCOM CLASSICS COLLECTION



CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOLUME 2



MIDWAY ARCADE TREAS. 3

100%

_JOHN TONES

STRIDER, STREET FIGHTER II, TIGER ROAD, CAPTAIN COMMANDO... SI, NOS SUENAN TODOS. CAPCOM SIGUE EMPEÑADA EN QUE SU AMPLIO CATÁLOGO DE CLÁSICOS NO CAIGA EN EL OLVIDO. EL RECOPILATORIO, ESE CEREGUMIL DEL COIN-OP.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2

Con los recopilatorios de títulos clásicos, los fanáticos del retro nos encontramos ante un dilema constante, y nos lo preguntamos tanto y tan a menudo que ya casi es un tópico habitual en reviews, foros, blogs y conversaciones alrededor de los coloristas resúmenes de la historia reciente del medio. ¿Nos toman el pelo? ¿Hasta qué punto tenemos aguante? ¿Cuánto va a durar esto? El caso de **Capcom Classics Collection Vol. 2** es, al menos de partida, especialmente sangrante: no sólo recopila una serie de títulos a los que jugamos en su día pagando 25 pesetas por partida hace casi un par de décadas, sino que algunos ya los hemos catado hace relativamente poco, en los *Capcom Classics* para **PSP**. De hecho, este recopilatorio lo que hace es completar la ristra de títulos que quedaban pendientes desde la salida del segundo volumen para la portátil de **Sony**.

Ahora, aunque con orden distinto, la lista de juegos de las dos entregas portátiles y de las dos de **PS2** son prácticamente idénticas. La diferencia es sutil, pero básica. **CCC Vol. 2** añade a la alineación portátil *Super Street Fighter II Turbo* (aunque ya había algunas versiones del mítico juego de lucha en la segunda entrega para **PSP**) y la magnífica aventura de sablazos dinásticos y saltos morrocotudos *Tiger Road*, inexplicablemente olvidado en el huracán retromaníaco que nos invade.

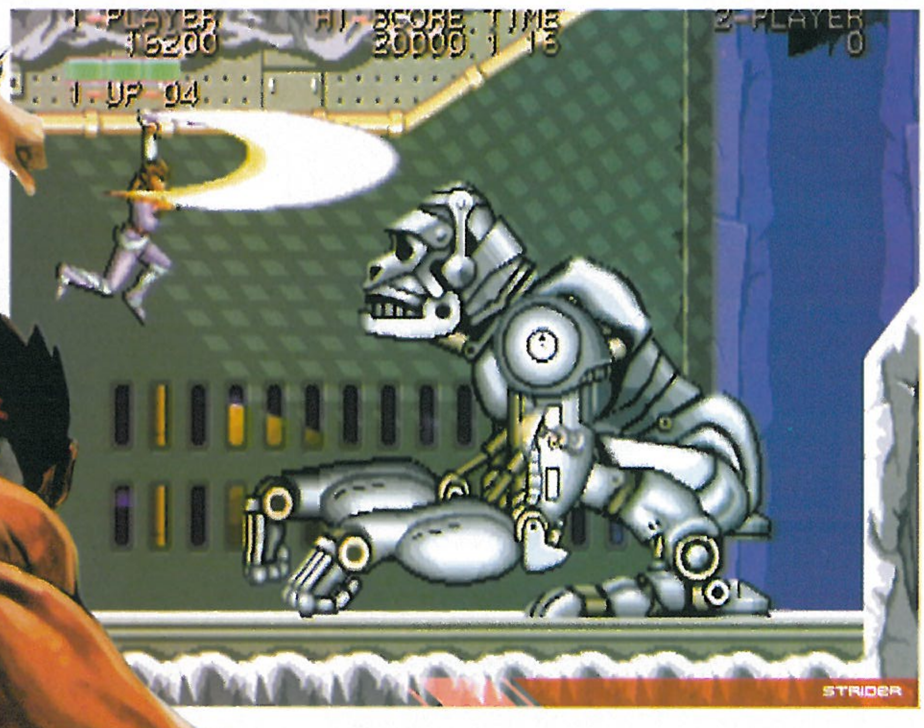
Volviendo a los enigmas del principio: ¿es esto justo, o una exhumación indecente de las criptas del píxel? ¿La culpa es nuestra que tragamos con lo que nos echen o de las compañías, que no tienen vergüenza y, al parecer, tampoco dinero en efectivo? Cada cual deberá responder a esas preguntas en conciencia, porque a nosotros nos cuesta trabajo, pese a nuestro ya legendario cinismo, por culpa del extraordinario trabajo que hace **Digital Eclipse** cada vez que se pone a los mandos de una compilación.

Es decir, a los hechos me remito: una vez más, la conversión de los arcades es perfecta, suave, demencialmente idéntica a los originales, y además con opción de 60 Hz. La selección, aunque carece de la anonadante avalancha de leyendas del primer volumen para **PS2**, posee más variedad, y no faltan los títulos imprescindibles (el mencionado *Tiger Road*, *Black Tiger*, *Mega Twins*, *Strider*, el no por recurrente menos infinito *Street Fighter II*). En los menús se nota inversión de tiempo, gusto en el diseño y, sobre todo, amor a raudales por los clásicos. Aunque el auténtico apocalipsis de emociones llega con los extras,

LISTA DE JUEGOS

1. 1941: Counter Attack
2. Avengers
3. Black Tiger
4. Block Block
5. Captain Commando
6. Eco Fighters
7. The King of Dragons
8. Knights of the Round
9. Last Duel
10. Magic Sword
11. Mega Twins
12. Quiz & Dragons
13. Side Arms Hyper Dyne
14. The Speed Rumbler
15. Street Fighter
16. Strider
17. Super Street Fighter II Turbo
18. Three Wonders
19. Tiger Road
20. Varth





STRIDER

PS2



12+

_GENERO RECOPILATORIO REVIENTAPULGARES
_PAIS JAPON _COMPAÑIA CAPCOM
_DESARROLLADOR DIGITAL ECLIPSE ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE PROEIN _JUGADORES 1-3
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLES
_WEB WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



TIGER ROAD



BLACK TIGER



MEJOR CUANTO MAS NUEVO... Street Fighter, un título muy inferior a su secuela. Se trata de un fenómeno muy de los videojuegos que los sitúa abiertamente por encima del cine, la filosofía y la entomología_


AVENGERS



CAPTAIN COMMANDO

TOMA CASTAÑA, MARIMANUELA... Guantazos en oblicuo, guantazos en horizontal. A esto saben los arcades clásicos: a nudillos chisporroteando contra una piñonera desprevenida_

variados y que van mucho, mucho más allá del simple escaneado de fundas e instrucciones: remezclas de las bandas sonoras; ilustraciones ignotas; un juego de preguntas y respuestas inspirado en *Quiz & Dragons* pero cuyas preguntas versan únicamente sobre el Universo Capcom y que recomendamos a los muy curtidítos; o, en fin, un extraordinario tutorial en el que **David Sirlin** (diseñador de videojuegos y campeón internacional de *Street Fighter*) explica los secretos del mítico juego de lucha de Capcom, y a un nivel bastante más sofisticado que el simple *«pulsa X para puñetazo»*. El colofón: los juegos más mediocres (*Varth*, *Block Block*...) son mucho más digeribles en **PS2** debido al sistema de control, los tiempos de carga son más breves que en la versión portátil y el precio, honestamente, es ridículo: 19.99 euros.

Aunque la pregunta sigue en el aire: los recopilatorios siempre van a ser discutidos por su naturaleza abiertamente pesetera. Pero cuando la apertura de tumbas es discreta, los extras abundantes, y se respeta al fan vetusto... ¿a quién le importa?

_game over

CONCLUYENDO

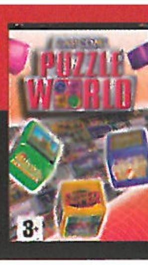
Por 19,95 euros es imposible pedir más. Si ya tienes las versiones para PSP, aún puedes pensártelo (aunque el trivial capconita y el tutorial de Street Fighter son extraordinarios y valen de por sí el precio del recopilatorio). Si no las tienes, no sabemos qué haces que no estás ya rebanando las extremidades de un gorila gigante soviético de metal.



GRAFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACION

PS2

086
GLOBAL



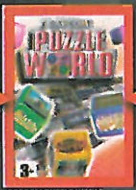
3+

_GENERO RECOPILACION DE PIXELPUZZLES
_PAIS JAPON _COMPAÑIA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE PROEIN _JUGADORES 1-2
_JUEGOS INCLUIDOS CUATRO _ONLINE SOLO LOCAL
_TEXTOS INGLES
_WEB WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

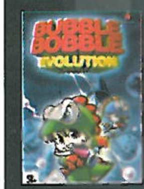
100



MERCURY MELTDOWN



CAPCOM PUZZLE WORLD



BUBBLE BOBBLE EVOLUTION

0

_JOHN TONES

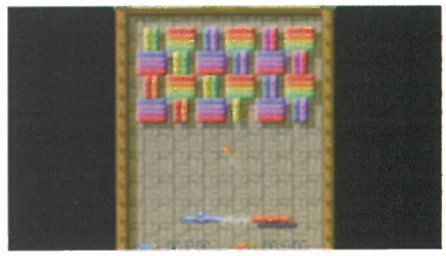
PROSIGUE LA EXHUMACIÓN DE CLÁSICOS DE CAPCOM. LOS FANS TRAGAMOS SIN NINGUNA QUEJA: NO SOLO ES UNA ESTUPENDA OPORTUNIDAD DE RECUPERAR TÍTULOS BÁSICOS, SINO QUE ESTÁN ESCOGIDOS CON UN BUEN GUSTO INDISCUTIBLE.

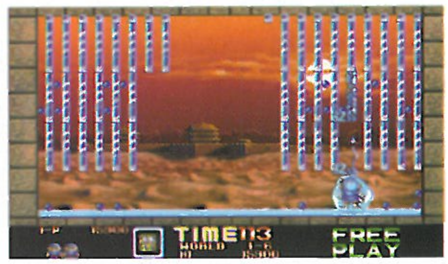
CAPCOM PUZZLE WORLD

Si bien es cierto que las recopilaciones de clásicos arcade de la compañía son más completas y contundentes, este escueto resumen del peculiar concepto que tiene **Capcom** del género de los *puzzles* es perfecto para una portátil. Quitando ***Block Block***, un clon de *Arkanoid* ciertamente inmanejable con el poco preciso stick de la **PSP**, el resto de los títulos incluidos en el recopilatorio son puro vicio: ***Super Puzzle Fighter II***, por ejemplo, es un fulminante título post-*Columns* que enfrenta a personajes de *Street Fighter II* y *Darkstalkers* en un entorno de gemas de colores agrupables. Aparte de proporcionar diversión directa pero no sencilla para muchas horas, **Capcom Puzzle World** incluye las tres versiones del juego: la que conocimos en Occidente, llamada **X**, que fue la última; la versión **Y**, que incluye el Change Gem, una cuenta atrás de movimientos que desencadena explosiones en cadena; y la versión **Z**, prácticamente un juego renovado en el que las montañas de gemas suben en vez de bajar.

De la saga ***Buster Bros.***, más conocida por estos lares como **Pang**, poco podemos decir que no sea más que conocido, salvo que es perfecta para una portátil: las partidas son rápidas y trepidantes, los sencillísimos controles se adaptan perfectamente a la **PSP**, y las diferencias entre ***Buster Bros.*** y ***Super Buster Bros.*** los convierten en dos juegos variados y complementarios (olvidemos el ***Buster Buddies***). Nuestras preferencias siguen orientándose hacia la perfecta primera secuela, mucho más jugable y con el enloquecido Panic Mode incluido. Un suicidio económico en la recreativa, un desafío perfecto en su versión doméstica. El primer **Buster Bros.** incluye, además, la posibilidad de poner de fondo cualquier imagen escogida por el jugador. Y todos los juegos que lo permitían originalmente, como no, vienen preparados para partidas ad-hoc a dobles.

_game over











EL LABERINTO DE PANG Nacho Vigalondo y John Tones disfrazados de cerdos dentro del Pang: el material del que se hacen las pesadillas_

JUEGOS QUE HAN NACIDO PARA SER JUGADOS A CUATRO MANOS EN UN RECOPILATORIO ESCUETO, PERO ESTIMABLE

CONCLUYENDO

Si el juego se lanzara a precio normal pondríamos nuestros peros a esta recopilación, pero a un PVP recomendado de 29,95 euros, es imposible resistirse: solo el implacable safari esférico de Buster Bros. y su primera secuela bien valen ese precio.

GRAFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

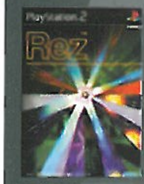
080
GLOBAL



3+

_GENERO SHOOTER SINESTÉSICO ABSTRACTO
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA BANDAI
_DESARROLLADOR Q ENTERTAINMENT
_DISTRIBUYE ATARI _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 4 _ONLINE SOLO AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.EVERYEXTENDEXTRA.COM

100°



REZ (PS2, DREAMCAST)



GEOMETRY WARS (XBOX 360)



EVERY EXTEND EXTRA

_JOHN TONES

EVERY EXTEND EXTRA

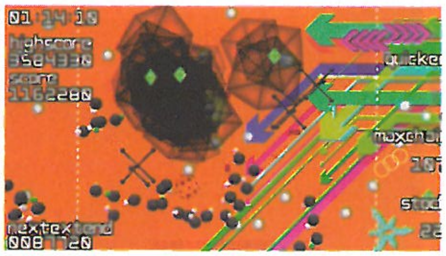
SHOOTERS ABSTRACTOS. SUENA RARO. ES RARO.

Se cultivan especialmente en círculos de programación indie y se distribuyen por Internet. Hasta ahora, sólo han tenido dos grandes puntales, de calidad extraordinaria y recibimiento opuesto: el fundacional *Rez* y el exitoso *Geometry Wars*. El creador del primero, **Tetsuya Mizuguchi**, artificio de programador independiente al servicio del *mainstream*, repite género con **Every Extend Extra**, basado en uno modesto programilla *freeware*.

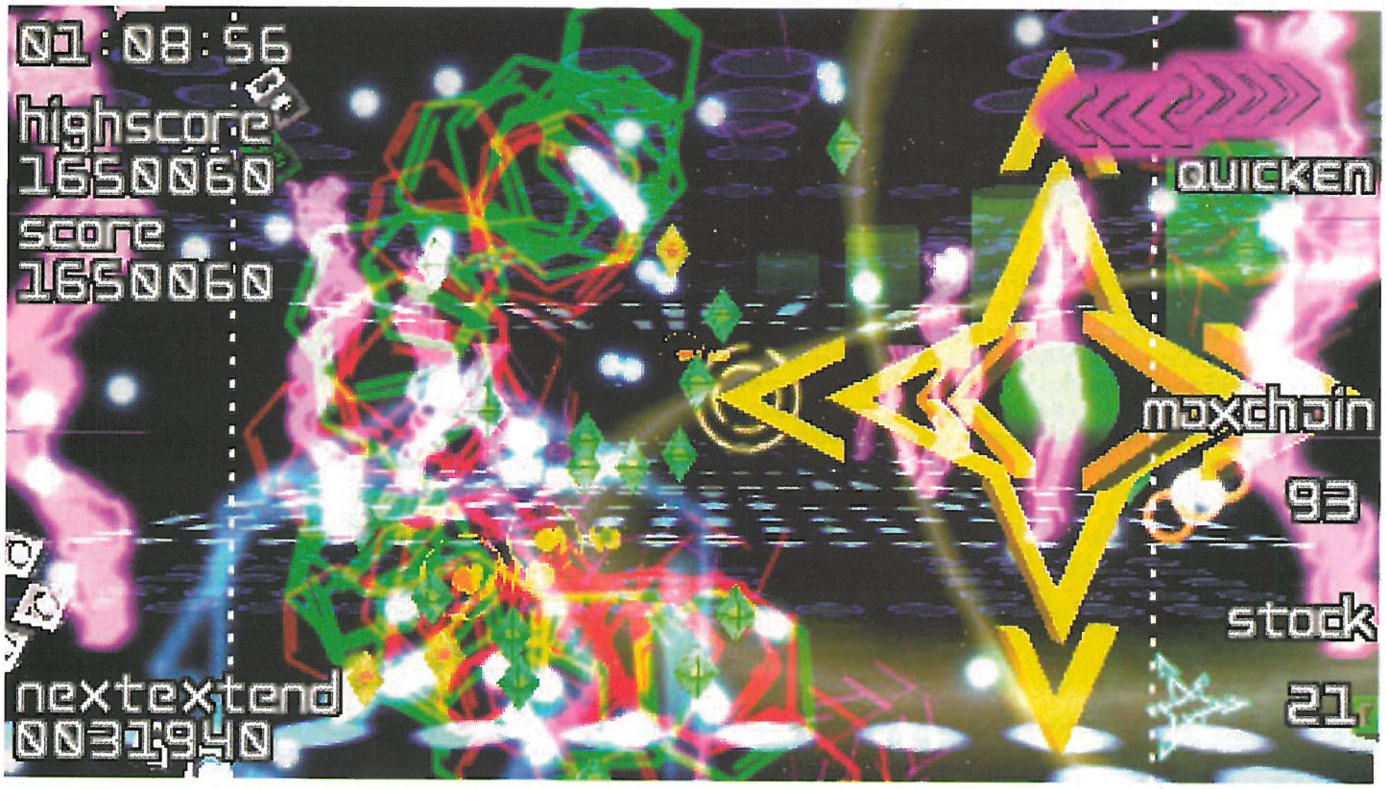
La principal diferencia entre **Every Extend Extra** y su modelo, un matamarcianos abstracto de ritmo estremadamente pausado y cierto hueco para la estrategia y la reflexión moderada, está precisamente en el papel de **Mizuguchi**: respetando la abstracción total de naves y situaciones del género, la banda sonora se va gestando al ritmo de los disparos y explosiones que se suceden en pantalla, lo que convierte a este juego en lo más cercano a una versión portátil de *Rez*, aunque aquel era intuitivo y frenético hasta extremos que llegaban casi a masajear el subconsciente del jugador. **Every Extend Extra** falla, posiblemente, en lo que lo hace especial: la eliminación de enemigos no se hace disparando, sino explotando. La inmolación se puede hacer un número limitado de veces y en un tiempo que desciende sin cesar. Los combos y los nervios de acero para esperar al momento preciso del suicidio, como es obvio, son primordiales. Menos frenético que *Geometry Wars*, menos *artie* que *Rez*, **Every Extend Extra** es perfecto para los fans del género, aunque quizás demasiado árido y de dificultad muy acusada para el resto.

_game over









PRUEBA DE AGUDEZA VISUAL: ¿EN CUÁL DE ESTAS CAPTURAS APARECE UN FINAL BOSS?

MUCHA GENTE GEOMÉTRICA
El multijugador, debido a la posibilidad de implicar a adversarioss en plenas cadenas de combos, es notablemente rencoroso, adictivo y divertido_

CONCLUYENDO
A pesar de que el dominio de los intríngulis del juego puede llevar su buen puñado de días, Every Extend Extra, gracias a su complejidad y potente Modo Multijugador, es apuesta segura para los fans del género. ¿Nuestro consejo? Teclea "Kenta Cho", el auténtico genio del género, en Google.



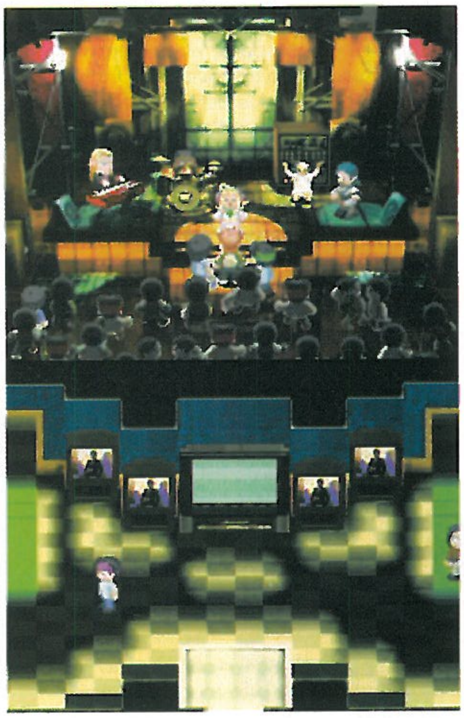
GRÁFICOS — SONIDO — JUGABILIDAD — DURACIÓN — PSP

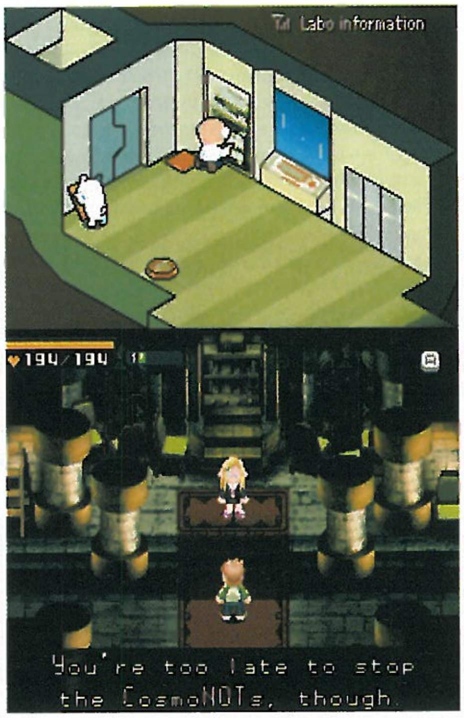
075
GLOBAL

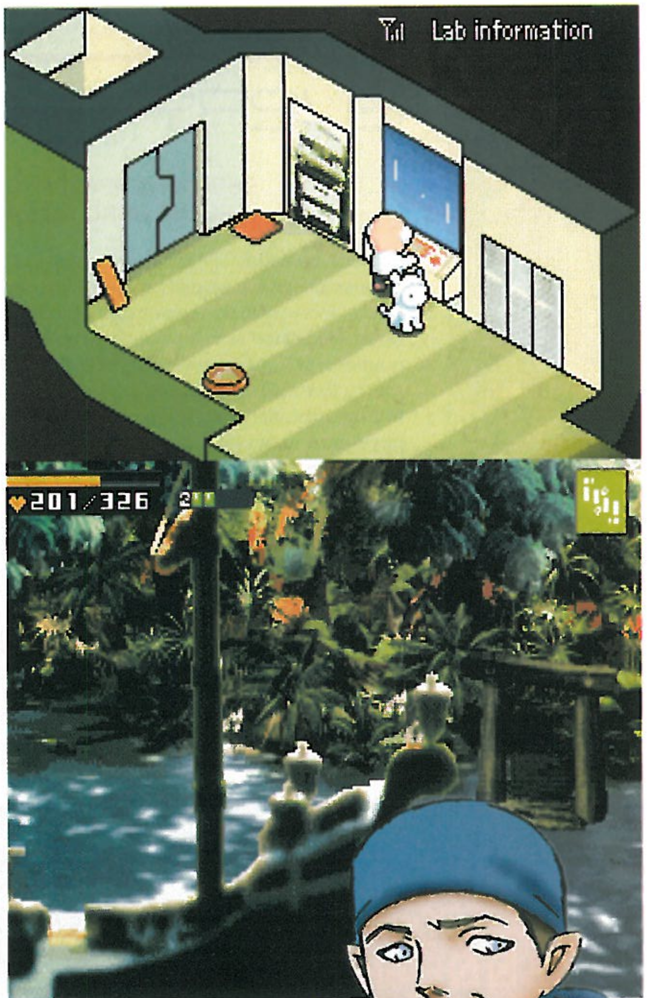
_MELONGASOIL

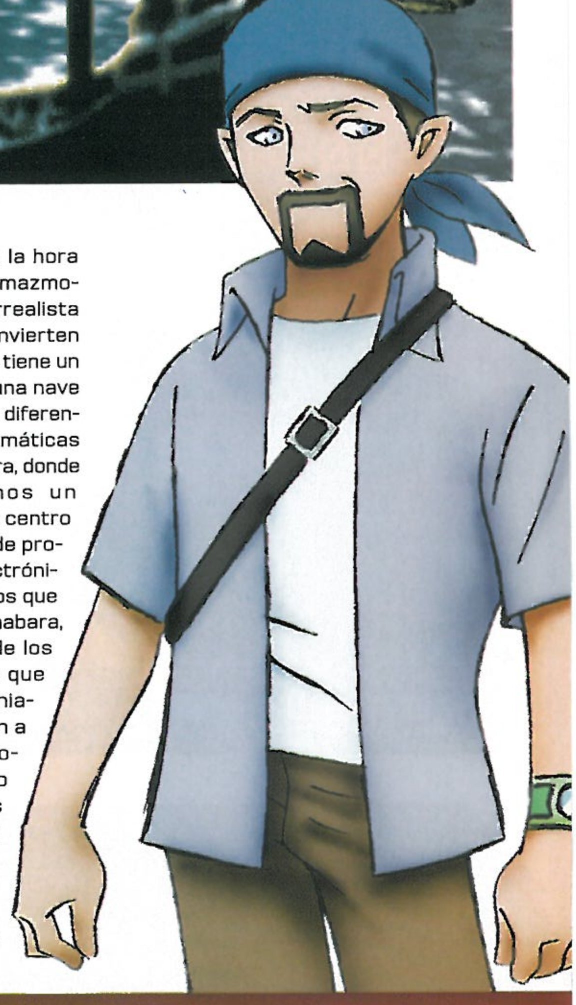
CONTACT

LOS CREADORES DEL ORIGINAL KILLER7 SE ESTRENAN EN EL RPG CON UN TÍTULO QUE UNE LO MEJOR DE VARIOS GÉNEROS Y EXPLOTA TODAS LAS POSIBILIDADES DE NINTENDO DS.









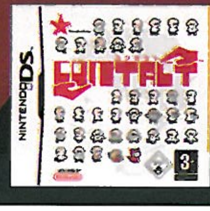


Si alguna vez deseaste jugar a un RPG con posibilidades multijugador a través de Internet, con un argumento y un desarrollo tan cercano, surrealista y divertido como *EarthBound*, un bello apartado gráfico bidimensional y batallas al más puro estilo *Secret Of Mana*, ten mucho cuidado con lo que deseas, porque puede hacerse realidad. El título de **Grasshopper** nos tratará como lo que somos realmente, una especie de espectador que, a través de su **Nintendo DS**, tendrá que guiar a Terry, protagonista del juego, en busca de los Elementos que han sido arrebatados al Profesor. Para jugar con **Contact** puedes seguir la filosofía del juego y guiar con el *stylus* a Terry, presionando en la pantalla la dirección en la que quieres que avance, o jugar la mayor parte del tiempo sin utilizar la pantalla táctil, aunque será esencial el uso del *stylus* para realizar ciertas acciones puntuales. Y es que aunque **Contact** parece en un principio un RPG de corte clásico, sobre todo a la hora de cumplir misiones y de explorar «mazmorras», su original argumento y lo surrealista de muchas de sus situaciones lo convierten en un título especial: el Profesor (que tiene un perro que se cree un gato) viaja en una nave espacial con chasis de barco pirata a diferentes islas temáticas como Habara, donde visitaremos un gigantesco centro comercial de productos electrónicos como los que hay en Akihabara, en busca de los elementos que alimentan su nave espacial. Las geniales conversaciones del juego ayudan a introducir al jugador en el rocambolesco universo de **Contact**, y tanto lo absurdo de las situaciones y los enemigos como el cercano trato que nos profesan los personajes en todo momento, acercan el título de **Grasshopper** al genial *Earthbound*. El sistema de batallas de **Contact**

SUS BELLOS GRÁFICOS, SU SURREALISTA ARGUMENTO Y SU PECULIAR TRATO AL JUGADOR HACEN ÚNICO AL TÍTULO DE GRASSHOPPER

CONTACT

NINTENDO DS



3+

_GÉNERO RPG SURREALISTA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA RISING STAR GAMES
_DESARROLLADOR GRASSHOPPER
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY _JUGADORES 1-8
_ONLINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES -
_WEB WWW.RISINGSTARGAMES.COM/CONTACT

EN TRES PANTALLAS



DISFRACES
Para realizar determinadas acciones tendrás que disfrazarte_

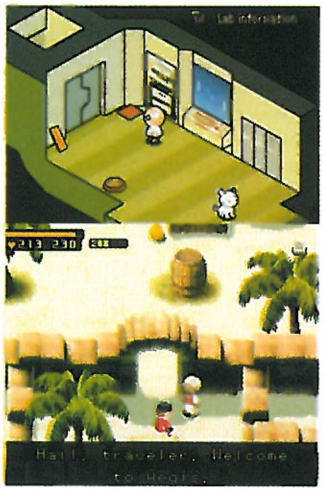


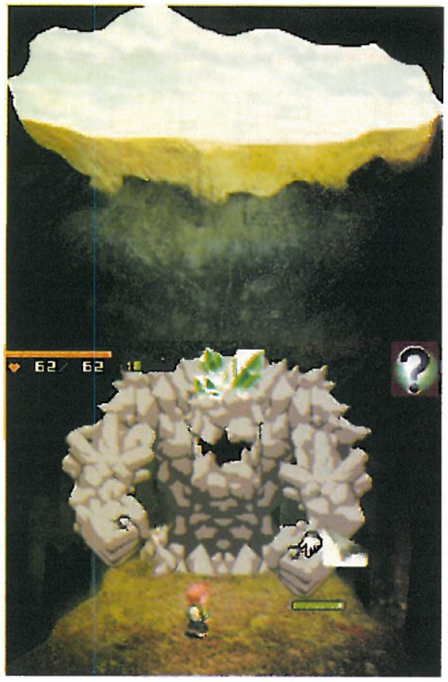
PEGATINAS
Pégalas sobre la pantalla y conseguirás diferentes efectos_

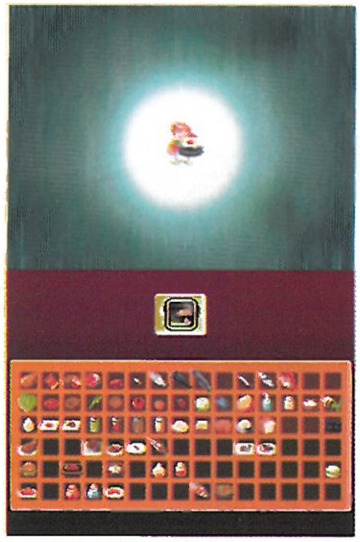


ISLAS
El mundo de Contact está dividido en 9 diferentes islas_









ITEMS Y HABILIDADES Consigue el disfraz de cocinero, un fuego, ingredientes y la receta adecuada y podrás cocinar todo tipo de platos para aumentar tus puntos de salud o venderlos al mejor postor_

POR DIFÍCIL QUE PAREZCA, CONTACT ES UN RPG QUE APROVECHA TODAS LAS POSIBILIDADES DE DS



LA ISLA DE HABARA El parecido con Akihabara y sus gigantescos centros comerciales de productos electrónicos es evidente. Para completar esta isla, tendrás que salir vivo de dos pseudo-minijuegos retro_



tiene más en común con la saga *Mana* de **Square**, aunque el proceso de ataque y defensa está automatizado, no sabemos muy bien si para seguir con el planteamiento jugador/espectador, pero resulta efectivo y simple. Las características del arma equipada, de entre las nada menos que 90 posibles, serán las que establezcan la fuerza de los ataques de Terry, la frecuencia con la que aparecen los golpes críticos, etc. Aunque las batallas son simples, en ellas tampoco faltarán los ataques especiales, cuya variedad y potencia dependerá de la experiencia de Terry y del disfraz que lleve puesto en ese momento. A lo largo de la aventura iremos descubriendo diferentes trajes que darán a Terry nuevas habilidades: con el disfraz de pescador podrás utilizar una caña y pescar en cualquier río, con el de cocinero podrás crear tus propios platos, aunque necesitarás ingredientes y receta. Porque otra cosa no será, pero items y armas no faltan en Contact; junto a los sellos mágicos del Profesor y las diferentes armas (que tendremos que ir consiguiendo, lógicamente), Terry podrá llevar hasta cuatro sellos modificadores capaces de mejorar unas determinadas características y un máximo de 190 items, de uso voluntario (pociones, elixir) y condicionado (recetas e ingredientes, flores y joyas que podremos vender, documentos, etc). Un argumento de lo más original, más de una veintena de horas de juego y posibilidades multijugador (aunque solo sea para desbloquear ciertos items), hacen de **Contact** uno de los mejores y más originales RPG que se han hecho para **Nintendo DS**. ...game over

CONCLUYENDO

Grasshopper une la cantidad justa de surrealismo, adicción, originalidad, exploración y simpatía en un RPG que aprovecha las posibilidades de Nintendo DS como ningún otro título en el género. El único punto débil de Contact es que a los puristas del género pueden parecerle pocas las veintitantas horas que puede llegar a dar de sí este título.





12+

_GÉNERO RPG DE ACCIÓN DIABLESCA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA 2K GAMES
_DESARROLLADOR SUPERVILLIAN STUDIOS
_DISTRIBUYE TAKE 2 _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.2KGAMES.COM

_CHIARAFAN

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY

100°



DUNGEON SIEGE: T.O.A



UNTOLD LEGENDS 2



LA LIGA DE LA JUSTICIA

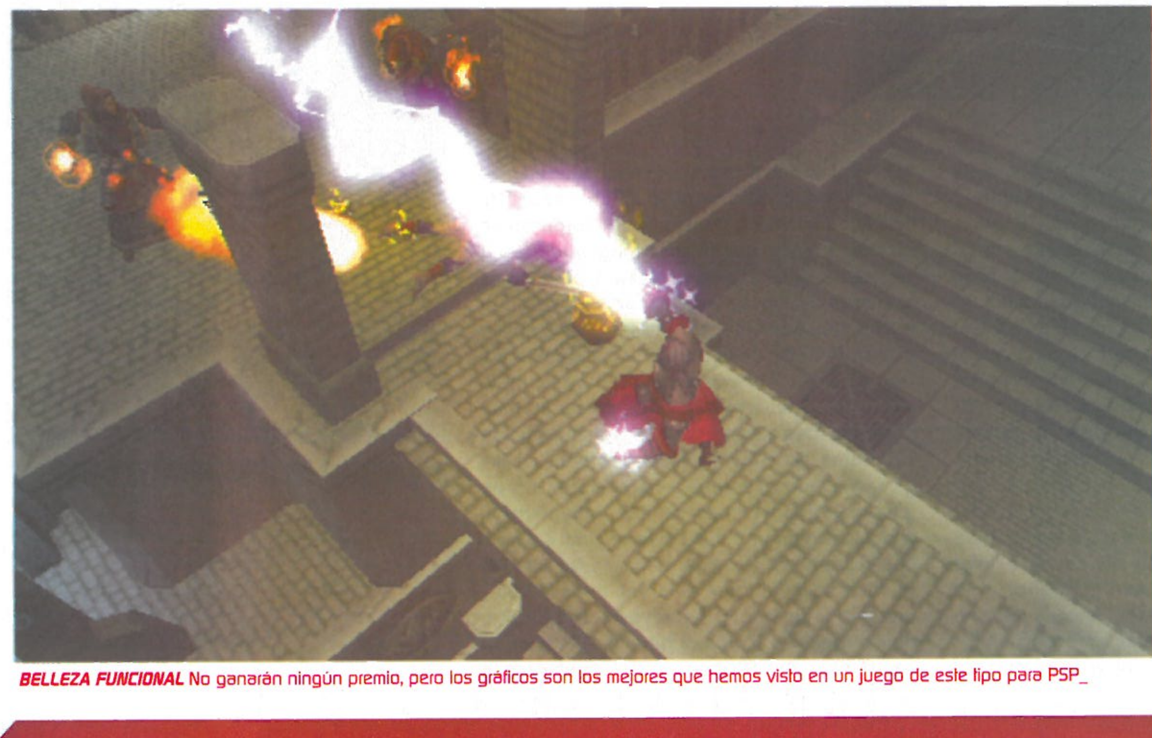
UN GÉNERO QUE PARECE ESTAR DE MODA EN PSP VE APARECER A UN NUEVO ACÓLITO SURGIDO DE LOS INHÓSPITOS PÁRAMOS DEL PC_

Tengo que admitirlo: a pesar de ser un defensor acérrimo de los RPG japoneses, la saga *Diablo* me parece una de las más importantes de cuantas han surcado el panorama videojueguil, tanto por lo divertidas y adictivas que eran sus dos entregas como por la influencia que ha tenido en juegos posteriores. Gracias a ella, y ya en **PlayStation 2**, todos los aficionados pudieron disfrutar de *Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Champions Of Norrath* (así como de sus respectivas secuelas). Unos títulos excelentes, sin duda, pero que en **PSP** aún no habían encontrado su contrapartida. Este **Dungeon Siege**, pese a pertenecer a una estirpe diferente y no contar con todas las virtudes que se le deben exigir a un juego de estas características, es el que más cerca ha estado de llegar a estos niveles. Siguiendo los esquemas clásicos del género, presenta el enésimo mundo de fantasía medieval en peligro. Un héroe (a elegir entre tres clichés de este tipo de títulos) deberá enfrentarse a miles de peligros en forma de otros tantos enemigos bajo una perspectiva aérea. Pueblos que explorar y donde conseguir nuevas misiones (además de todo tipo de equipamiento) se alternan con escenarios plagados de gran variedad de monstruos. La mecánica es la de siempre: mata, consigue recompensas (en forma de dinero, objetos y puntos con los que mejorar al personaje), vuelve al pueblo y vuelta a empezar. Puede parecer monótono, pero es lo que siempre ha ofrecido este género y lo que los aficionados sabrán apreciar. Como detalles originales, *Dungeon Siege* presenta la posibilidad con contar con un grupo de aliados que combatirán a tu lado y que también irán mejorando a medida que avance el juego. No es una maravilla, pero ofrece horas de diversión *hack & slash*.

_game over







BELLEZA FUNCIONAL No ganarán ningún premio, pero los gráficos son los mejores que hemos visto en un juego de este tipo para PSP_

EN TRES PANTALLAS



NADA POR AQUÍ
Las espectaculares magias, a la orden del día_



VIVAN LAS 2D
Las secuencias cinemáticas recurren a las viñetas_



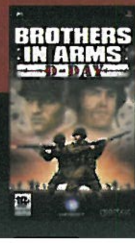
EL ORIGINAL
Una saga para PC que bebe de la serie Diablo_

CONCLUYENDO

No revolucionará el género, ni se quedará grabado en vuestro subconsciente como ocurre con las grandes obras maestras del género, pero se trata de uno de los juegos de rol más completos que han aparecido en el catálogo de la portátil de Sony. Si lo compartes con amigos, además, la cosa puede mejorar bastante.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

084
GLOBAL



16+

_GENERO ACCIÓN HISTÓRICO-FRATERNAL
_PAÍS FRANCIA _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR GEARBOX SOFTWARE
_DISTRIBUYE UBISOFT _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM







SIN PIEDAD... Si puedes acabar con ellos de forma traicionera ni lo dudes. Ellos lo hacen_





SOMETER AL ENEMIGO... Si no los reduces con fuego de cobertura, te resultará imposible avanzar_

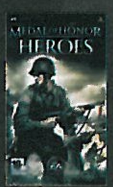




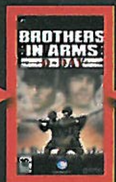


A MI ORDEN... Una de las claves del juego será, sin duda, acertar con las órdenes al resto del pelotón_

100°



MEDAL OF HONOR HEROES



BROTHERS IN ARMS D-DAY



SOCOM U.S. NAVY SEALS

_DE LÚCAR

LA MEJOR OPCIÓN PARA LOS QUE BUSQUEN ACCIÓN A BASE DE DISPAROS Y ESTRATEGIA PARA DARLE MÁS AL COCO Y MENOS AL GATILLO.

BROTHERS IN ARMS D-DAY

En cada nuevo capítulo de toda saga existe siempre una batalla entre el respeto a su tradición y la obligada renovación para ofrecer algo nuevo. El objetivo es hallar el equilibrio perfecto, y eso suele ser algo muy complicado. Todo esto viene a cuento porque **Ubisoft** ha estado muy cerca de conseguirlo en **Brothers In Arms D-Day**. Para empezar, se nota que se trata de una versión exclusiva para **PSP** y que se adapta perfectamente a sus controles, algo muy importante dada la tradicional dificultad de la saga. En realidad no es que sea un hueso, es que ***BIA*** es más que un juego de acción en primera persona, y no sólo hay que darle al gatillo. Si no te apoyas en tus compañeros y das las órdenes precisas no hay nada que hacer. Ni la mejor puntería puede salvarnos en muchos tramos si avanzamos solos. Una vez que hemos comprendido esta mecánica, todo es más sencillo, aunque nunca del todo fácil. Las misiones son largas y llenas de trampas, pero se ha suavizado la cosa con frecuentes *check points*. Los compañeros de pelotón cubren y ayudan... pero no son la caballería ni tienen tanta puntería como el enemigo. En definitiva, no es un *shooter* de uno-contra-todos. Aquí todo ha de hacerse pensando. Como curiosidad final, al igual que nos pasó con *MOHH* aunque aquí es más completo y variado, el Modo que más nos ha divertido y gustado es el de Escaramuza.

_game over

CONCLUYENDO

Aunque nos resultó más emocionante MOHH, hay que reconocer que esta entrega para PSP de la saga BIA es una alternativa sólida, mejor hecha en algunos aspectos y a la que sólo podríamos criticar su inferior jugabilidad. Todo lo demás está a la altura de lo esperable para la portátil de Sony, donde este género siempre tiene dificultades.



PSP

082
GLOBAL



3+

_GÉNERO **MINIJUEGOS DENTONES**
_PAÍS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **UBISOFT**
_DESARROLLADOR **UBISOFT MONTPELLIER**
_DISTRIBUYE **UBISOFT** _JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **3** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CAST.**
_WEB **WWW.RAYMANZONE.COM**



_SEXY CRAZY

MINIJUEGOS, SITUACIONES HILARANTES Y WII A LA MÁXIMA POTENCIA. LO PASARÁS EN GRANDE, AUNQUE ECHARÁS DE MENOS LA CLÁSICA FÓRMULA DE LA SAGA: PLATAFORMAS + ACCIÓN

RAYMAN RAVING RABBIDS

Aparte de que prefiero un Rayman de la vieja escuela y que los conejos, aunque muy graciosos, no tienen el encanto de los Lums, **Raving Rabbids** ha sido creado para satisfacer las posibilidades que ofrece ***Wii*** y no para contentar a los seguidores de la saga de **Michel Ancel**. Que quede claro: **Rayman Raving Rabbids** no es una aventura plataformera, sino un título de minijuegos. Las más de 70 pruebas que incluye son divertidas, variadas y de mecánica interesante, que te harán usar todos los controles que posee el mando y el nunchaco de **Wii**, pero algunos de estos (como el de cerrar las puertas a los *Rabbids*) o tienen algún fallo no subsanado o los programadores han sido muy perversos, haciendo que ciertas pruebas sean casi imposibles de finalizar. Agita el mando, dale vueltas, dibuja figuras con él... Todo la diversión que se espera de ***Wii*** te la ofrece este juego. Y, como es evidente, en este aspecto poco puede aportar la versión de **PS2**. ¿Qué gracia tiene lanzar una vaca a cinco mil metros moviendo en círculos el mando analógico del *DualShock*? Sinceramente, con lo único que te quedarás es con un inmenso dolor de dedos.

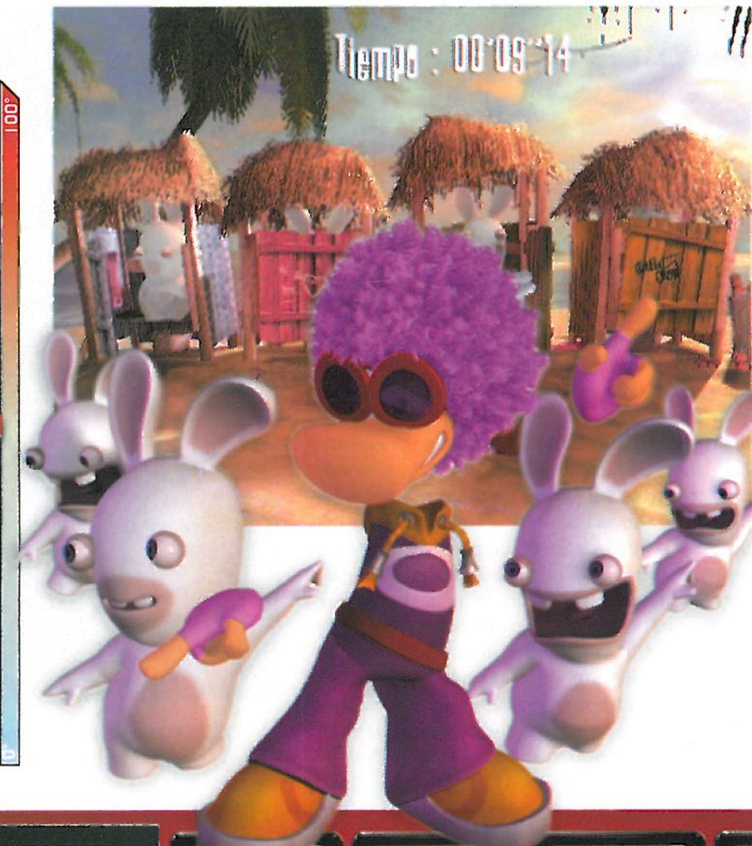
Puedes jugar solo o en compañía de otros tres usuarios con el fin de ayudar a Rayman a escapar del Coliseo en el que está preso. Sin duda lo mejor, porque los piques están asegurados. Y es que, cual gladiador, tendrá que entretener y divertir a los *Rabbids* asistentes para que finalmente le den la libertad. De ahí vienen las situaciones tan hilarantes como hacer una limpieza de boca, hacer que un conejo vuele tan alto como Superman, llenar con zumo de zanahoria multitud de gafas de buceo o convertirte en vaquero.

_game over



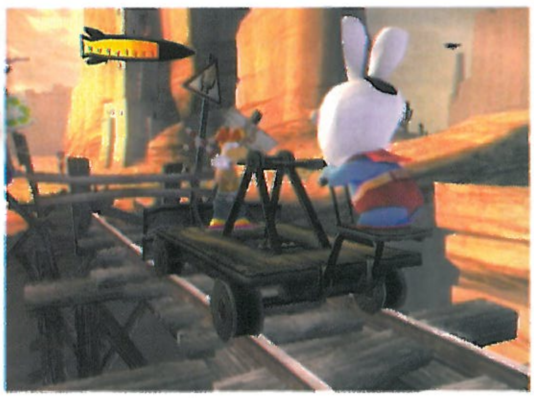
FINAL DE FASE Cada día tendrás que afrontar 5 pruebas, la última la más complicada, como ésta en la que deberás disparar a los conejos como si de un shooter se tratara.











DIVIERTE A LOS RABBIDS Más de 70 minijuegos en los que tendrás que utilizar a fondo el mando de Wii.

CONCLUYENDO

Es evidente que es un juego hecho para Wii. En general es muy divertido. Lastima que algunos minijuegos presenten inexplicables rutinas imposibles de realizar.





12+

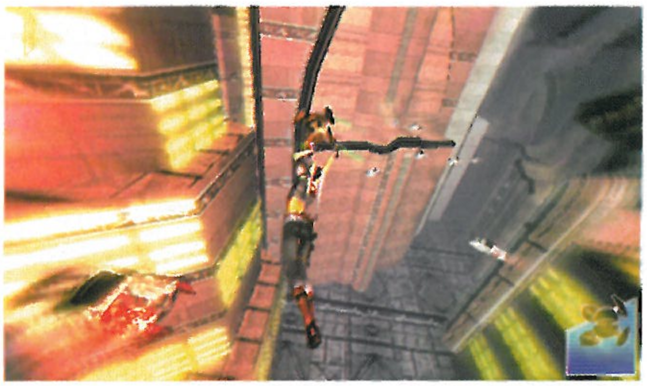
_GÉNERO ACCIÓN MERCENARIO SIDERAL
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA UBI SOFT
_DESARROLLADOR UBI SOFT MONTREAL
_DISTRIBUYE UBI SOFT _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 2 _ON LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.UBISOFT.ES

_NEMESIS

¿QUIÉN ROBÓ LOS PLANOS DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE? UBI SOFT NOS LO CUENTA EN UN SHOOTER CON UN CIERTO REGUSTILLO A PRÍNCIPE DE PERSIA...



MEJOR QUE UNA THERMOMIX El droide Zeeo tiene más funciones que una navaja suiza: sirve de escudo, se comunica con los ordenadores, aturde a los enemigos, nos ayuda a alcanzar zonas elevadas ¡¡¡y sirve de vehículo!!!_

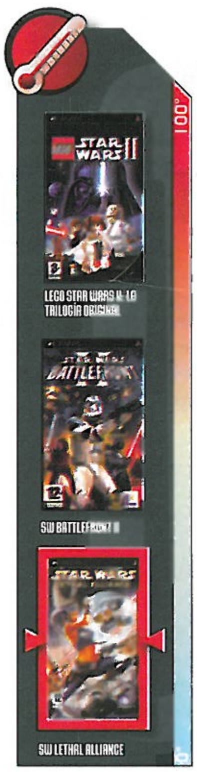




STAR WARS LETHAL ALLIANCE

George Lucas no está dispuesto a dar un segundo de descanso a la economía de los fans de *Star Wars*, y menos en el año en que se va a conmemorar el 30 aniversario del estreno en cines de *La Guerra de las Galaxias*. Se espera una serie de TV, una posible reedición de toda la saga en **DVD** (¿o será en **Blu-ray**?) y por supuesto, videojuegos. Los primeros en abrir fuego han sido los alegres muchachos de **Ubi Soft Montreal** que, con la licencia Star Wars bajo el brazo, se han animado a recrear un suceso crucial en la mitología de la *space-opera* de **Lucas**: el robo de los planos de la estrella de la muerte. La encargada de semejante proeza es una mercenaria de raza Twi'lek, que se enfrentará, escoltada por un droide, a tropas imperiales, mafiosos y otros coyotes. La interacción entre estos dos personajes (el droide Zeeo actúa de escudo, aturde a los enemigos, se cuela por conductos de ventilación y sirve de vehículo en algunos niveles) es uno de los elementos más destacables de un *shooter* resultón, en el que no faltan los saltos acrobáticos a lo *Prince Of Persia*. **SW Lethal Alliance** palidece en comparación con el extraordinario *Lego Star Wars II*. Su desarrollo es en ocasiones un poco cansino (matar un montón de fulanos para abrir una puerta, ir a la sala siguiente y repetir proceso), pero amenizará unas cuantas tardes a los seguidores del culto *SW*. Peores cosas nos han colado, ¿verdad?... _game over

EN EL AÑO QUE CELEBRA EL 30 ANIVERSARIO DE SW, UBI SOFT PEGA PRIMERO_





NO LO HAGÁIS EN CASA Otros héroes siderales se limitan a esquivar los disparos enemigos. Rianna además lo hace con estilo, con cabriolas a lo Nadia Comaneci_



TU CARA ME SUENA Este piloso mengano no es otro que Kyle Katarn, el héroe del SW Dark Forces, que será quien ponga en contacto a Rianna con los Rebeldes_

CONCLUYENDO

Nadie esperaba una obra maestra, sino otra simple licencia de SW, y es lo que nos propone Ubi Soft con este Lethal Alliance. Simpático y sin pretensiones, tiene entre sus virtudes un entorno gráfico bastante digno y un impecable doblaje al castellano. Para fanáticos de la saga galáctica que ya tengan en su colección el insuperable Lego Star Wars II.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PSP

079 GLOBAL



3+

_GENERO PUZZLES A LA ANTIGUA USANZA
_PAIS JAPON _COMPAÑIA KONAMI
_DESARROLLADOR HUDSON SOFT
_DISTRIBUYE KONAMI _JUGADORES 1-4
_MODOS 3 _ONLINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.KONAMI-EUROPE.COM











AL GUSTO DEL CLIENTE Casi todo es editable en el Modo Combate para varios jugadores simultáneos_







_DE LÚCAR

NADA MEJOR QUE UN CLÁSICO EN TODO SU ESPLENDOR PARA CERRAR EL DEBATE SOBRE SI MERECE LA PENA RECUPERAR ALGUNAS JOYAS LÚDICAS EN PSP.

BOMBERMAN

Con la mayoría de edad alcanzada hace ya algún tiempo, **Bomberman** debuta en **PSP** con una entrega que resume casi todo lo bueno del mítico título de **Hudson Soft**. Aunque la apariencia sea más actual y el argumento sea nuevo, todo lo que encontraremos es puro ***Bomberman***. Han dejado a un lado curiosos experimentos y otras fórmulas protagonizadas por su inconfundible personaje y se han decantado por los dos modelos más exitosos: el Modo Historia (aquí llamado Normal) y el Modo Multijugador. Ambos, cada uno a su manera, son dos ejemplos de sencilla y efectiva jugabilidad. El primero sigue el ya conocido esquema de pasar pantallas a base de eliminar obstáculos, trampas, enemigos más o menos hábiles y los temidos jefes finales. Bomberman, que aquí contará con algunas nuevas armas y habilidades, puede mejorar sus prestaciones a base de recolectar items a lo largo de un centenar de fases. Este Modo está muy bien y es enorme, pero el punto fuerte del juego está en la modalidad para varios jugadores y sus múltiples variantes. Con un solo UMD podrán disfrutar varios jugadores pero es divertido hasta jugando contra la CPU. Se puede editar prácticamente todo y hacer cada partida al gusto del jugador, desde la elección del escenario, hasta las habilidades que se podrán usar.

HAN LOGRADO REUNIR EN UN SOLO JUEGO LO MEJOR DE ESTE CLÁSICO

_game over



CAPCOM CLASSICS COLLECTION



BOMBERMAN



SPACE INVADERS EVOLUTION

E N T R E S P A N T A L L A S



O B J E T O S D E D E S E O
Los items pueden marcar la diferencia. Consigue los que puedas_



E S T O Y Q U E E X P L O T O
Ganar a veces es cuestión de suerte. La IA es muy buena_



E N B U S C A D E L D O R A D O
En el Modo Combate, el ganador logra el traje dorado_

CONCLUYENDO

Aunque no podemos negar nuestra debilidad por esta saga, lo cierto es que Bomberman para PSP posee todas las virtudes que hicieron de este juego una leyenda, y se adapta perfectamente a las características de esta consola. Su Modo Multijugador puede proporcionaros grandes momentos, y es un título de los que nunca llegan a agotarse.



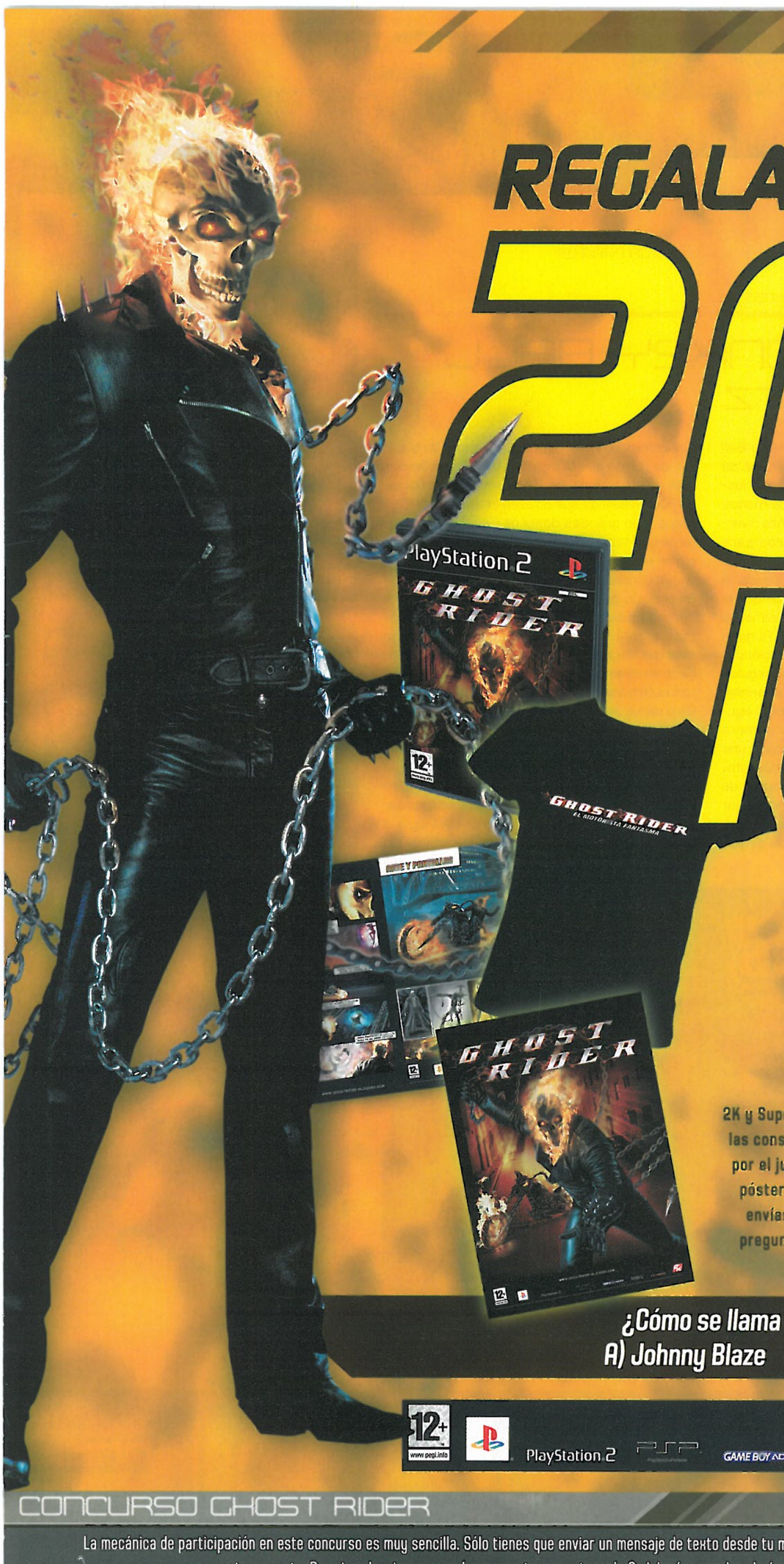
REGALAMOS

20 juegos

10 camisetas* oficiales de la película Ghost Rider

*EL COLOR PUEDE VARIAR

10 pósters



2K y Superjuegos Xtreme celebran la llegada de Ghost Rider a las consolas y el cine con el sorteo de 10 packs compuestos por el juego en su versión PlayStation 2, una camiseta y un póster exclusivos, y otros 10 compuestos por el juego. Si envías un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 28 de febrero de 2007, entrarás en el sorteo de uno de los 20 premios.

¿Cómo se llama el protagonista en su faceta humana?

A) Johnny Blaze B) Fonsín Ieto C) Nemesis «El Grunge»

12+ www.pegi.info PlayStation 2 PSP GAME BOY ADVANCE COLUMBIA PICTURES 2K Superjuegos Xtreme

CONCURSO GHOST RIDER

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra ghostsj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: ghostsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 28 de febrero de 2007.



7+

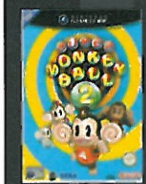
_GENERO HABILIDAD ENCAPSULADA
_PAIS JAPON _COMPAÑIA SEGA
_DESARROLLADOR SEGA
_DISTRIBUYE SEGA _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA.COM/GAMESITE/BANANABLITZ

A LA ESPERA DE LA AVENTURA DE SONIC, SEGA NOS ADELANTA LO BIEN QUE SE LE PUEDE DAR ESTO DE HACER JUEGOS PARA WII

_EVIL PRINCESS

SUPERMONKEY BALL
BANANA BLITZ


SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ


SUPER MONKEY BALL 2


SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Después de protagonizar *Super Monkey Ball Adventure*, un plataformas que no terminó de convencer a nadie y que hizo perder algo de lustre a esta celebrada saga, los pequeños monos de **SEGA** vuelven a los orígenes que tanta diversión nos propiciaron en sus dos títulos para **GameCube**.

A pesar de ello, no resultaría difícil convencer a alguien que no conociera la franquicia de que la mecánica de este juego ha sido especialmente ideada para jugar con el mando de **Wii**. Aunque los primeros minutos los pasaremos haciéndonos con los controles, lo cierto es que enseguida estaremos haciendo rodar a nuestro personaje con la mayor naturalidad. A esto también ayudará la elección del personaje, que por primera vez va más allá de lo estético, ya que cada uno de ellos presenta unas propiedades físicas diferentes: según tu estilo de juego o el trazado de cada uno de los distintos niveles preferirás jugar con el ligerísimo Baby, el robusto Gongon, el equilibrado AiAi o con cualquiera de los seis simios disponibles.

Los primeros niveles son muy sencillos de superar, de forma que la primera fase no te llevará más de media hora, pero no conviene confiarse: los 100 niveles de sus 8 fases (más dos ocultas) requerirán grandes dosis de paciencia y ajustarse bien la correa a la muñeca... para no estampar el mando contra el suelo tras caer quince veces consecutivas por el mismo recoveco.

En el plano gráfico no es un título que requiera demasiados alardes pero tampoco hubiera estado mal encontrar unos escenarios algo más detallados. El *frame-rate*, eso sí, se mantiene estable en todo momento y la estética es tan *cute* como de costumbre.

Otro de los aspectos en el que **Banana Blitz** se mantiene fiel a la franquicia es en la inclusión de minijuegos. Cincuenta pruebas acaban resultando excesivas, sobre todo cuando hay muchas que no vale la pena casi ni probar; aún así, se pueden encontrar también algunas joyitas multijugador que dejan a los nueve minijuegos de *Wii Play* a la altura del betún... y algunas que superan incluso a las del propio *Wii Sports*.

_game over



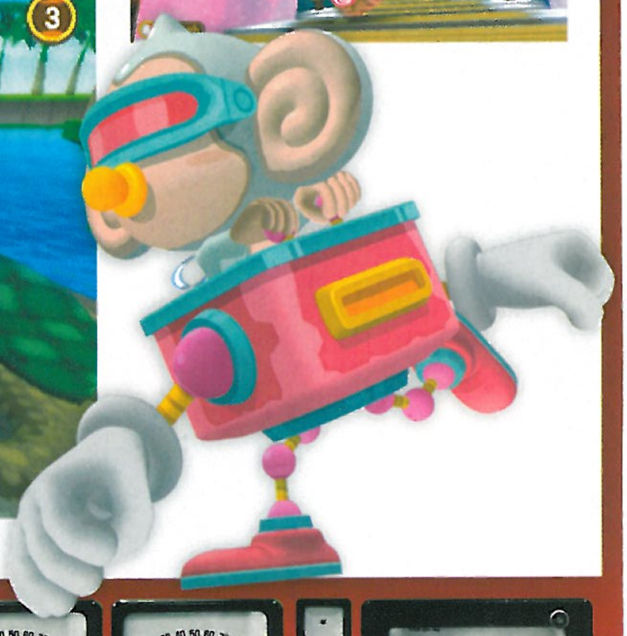








SALTOS Por primera vez en la saga, los simios podrán saltar desde su bolita, lo que añade nuevas posibilidades de juego_



CONCLUYENDO

La mecánica de juego se adapta tan bien al mando de Wii que te hará preguntarte cómo has podido jugar hasta ahora sin él. Además de las misiones, las cincuenta pruebas multijugador que completan el paquete constituyen todo un valor en sí mismas.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | Wii

082 GLOBAL

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CONSÍGUELO...

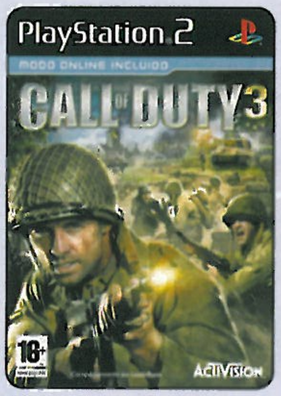
...POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

...EN TU TIENDA

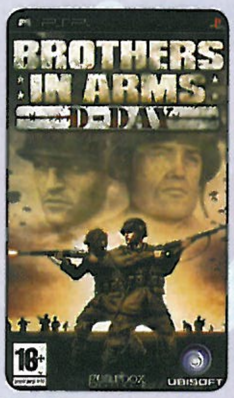
Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS2

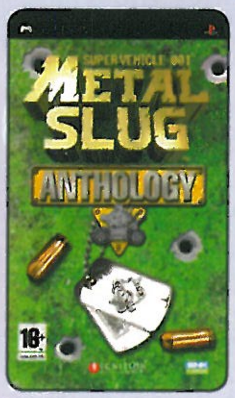


PVP RECOMENDADO 59,95 €
SÓLO PARA xtreme 54,95 €

PSP

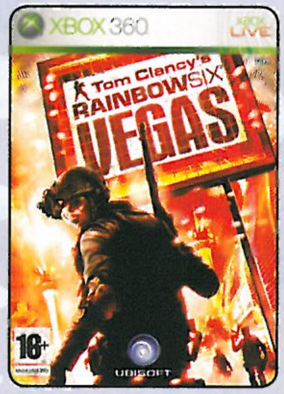


PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme 44,95 €

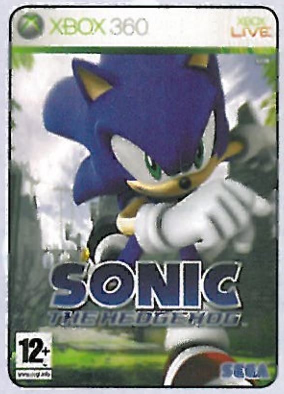


PVP RECOMENDADO 49,95 €
SÓLO PARA xtreme 44,95 €

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme 64,95 €



PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme 64,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

CALL OF DUTY 3	BROTHERS IN ARMS D-DAY	METAL SLUG ANTHOLOGY	RAINBOW SIX VEGAS	SONIC THE HEDGEHOG
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____
DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____
POBLACIÓN ____ CIUDAD ____ CÓDIGO POSTAL ____
TELÉFONO ____ NIF ____ EMAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 28 DE FEBRERO DE 2007

Superjuegos xtreme GAME CENTRO MAIL

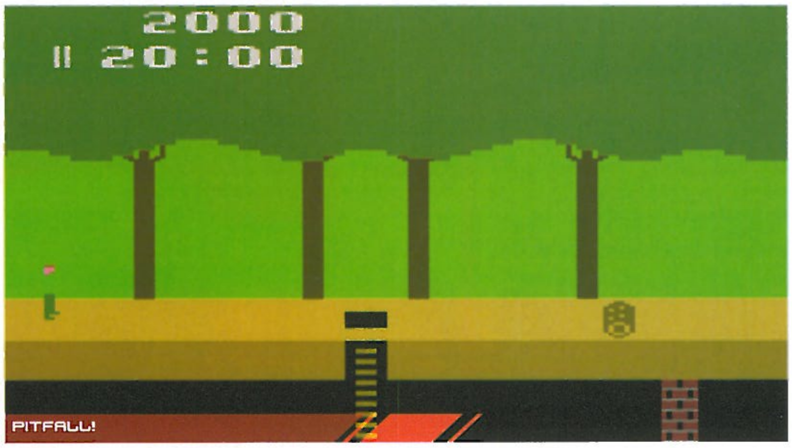
CUPÓN DE PEDIDO

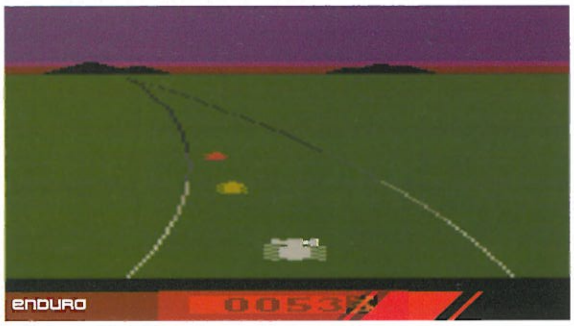


7+

_GÉNERO RECOPILATORIO VENERABLE
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR DIGITAL ECLIPSE
_DISTRIBUYE ACTIVISION _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.DIGITALECLIPSE.COM


BOXING

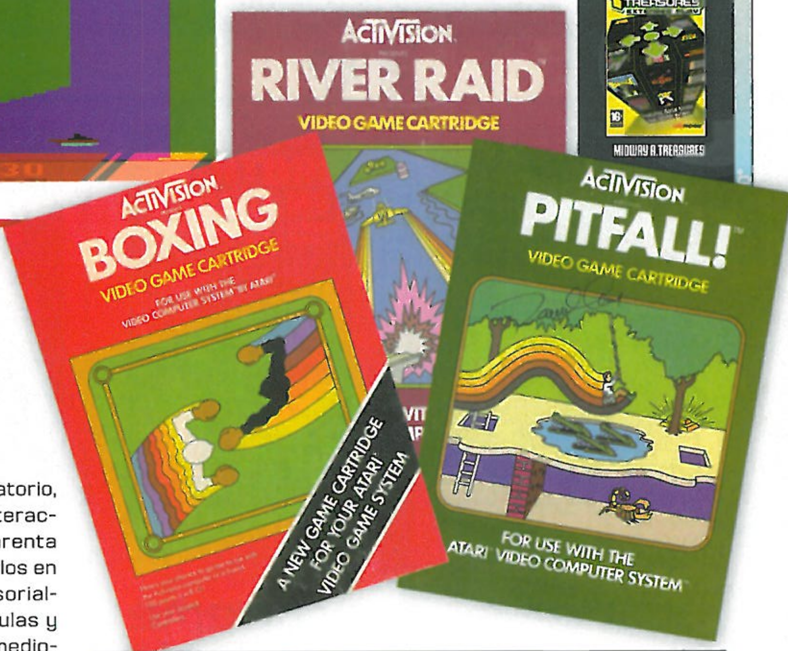

PITFALL!


ENDURO


RIVER RAID



TRONCO VA Los extremadamente reconocibles pixel ladrillistas de Atari 2600. Un clásico pop_



_JOHN TONES

LA ETERNA IRONÍA DE LOS RECOPILATORIOS: SE PERDONAN FALLAS EN LA JUGABILIDAD A CAMBIO DE UN CHUTE DE NOSTALGIA.

ACTIVISION HITS: REMIXED

Pero... ¿qué pasa cuándo los juegos de un recopilatorio son injugables a día de hoy? Es decir: ¿tiene valor un recopilatorio de juegos cuando lo único que ofrece es la carga nostálgica y arqueológica? Es una pregunta complicada: **Activision Hits: Remixed** es un producto que agradecerán los historiadores del pixel y cualquiera mínimamente interesado en los orígenes del medio. Casi todos los clasicazos de los que **Activision** programó para la **Atari 2600** están reflejados en la selección: hasta cuarenta títulos (¿dónde están *Ghostbusters* y secuela, maldita sea?), de concisión gráfica extrema, a veces indescifrable, y mecánica rupestre y extremadamente simple. Simple pero no sencilla: acostumbrados a la precisión del retro más accesible, los píxels como puños de este recopilatorio de **Activision** hacen preguntarse: ¿valía la pena descuartizar un recuerdo que permanecía más o menos impoluto?

La respuesta, como el valor del recopilatorio, es relativa. A modo de documental interactivo, el juego cumple su intención: cuarenta juegos históricos, la posibilidad de jugarlos en blanco y negro (viva la nostalgia sensorialmente castradora), escaneo de carátulas y manuales (reproducidos, eso sí, muy mediocremente en la pantalla de **PSP**), extras en forma de los míticos parches que **Activision** enviaba a los jugadores por correo y ultrapochos spots televisivos de la época, y menús simpáticos y con cierto gusto, amenizados por un greatest hits de pop de los ochenta -¡¡**Twisted Sister**!!- que puede seguir sonando mientras se juega. El archivista de videojuegos polvorientos que habita en mí se relame con la posibilidad de jugar un *Pitfall!* (quizás el único que sigue siendo igual de divertido) en cualquier momento y lugar, pero... ¿50 euros? Bueno... nadie dijo que los recuerdos se vendieran baratos.

_game over

LISTA DE JUEGOS DE ACTIVISON HITS REMIXED

1. Atlantis	12. Dolphin	23. Keystone Kapers	34. River Raid 2
2. Brainstorming	13. Dragster	24. Laser Blast	35. Robot Tank
3. Beamrider	14. Enduro	25. Moonsweeper	36. Seaquest
4. Boxing	15. Fishing Derby	26. Megamania	37. Skiing
5. Bridge	16. Freeway	27. Oink!	38. Sky Jinks
6. Checkers	17. Frostbite	28. Pitfall!	39. Space Shuttle
7. Chopper Command	18. Grand Prix	29. Pitfall 2	40. Spider Fighter
8. Cosmic Commuter	19. H.E.R.O.	30. Plague Attack	41. Stampede
9. Crackpots	20. Ice Hockey	31. Pressure Cooker	42. Starmaster
10. Decathlon	21. Kabobber	32. Private Eye	43. Tennis
11. Demon Attack	22. Kaboom!	33. River Raid	44. Thwocker

CONCLUYENDO

Si Activision hubiera decidido tan sólo que este juego saliera a un precio un poco más equilibrado, como en Estados Unidos, donde cuesta menos de veinte dólares, recomendaríamos sin dudarlo la selección. Si la selección fuera completamente exhaustiva y enciclopédica, también. Pero así... sólo los fans y estudiosos del medio quedarán completamente complacidos.

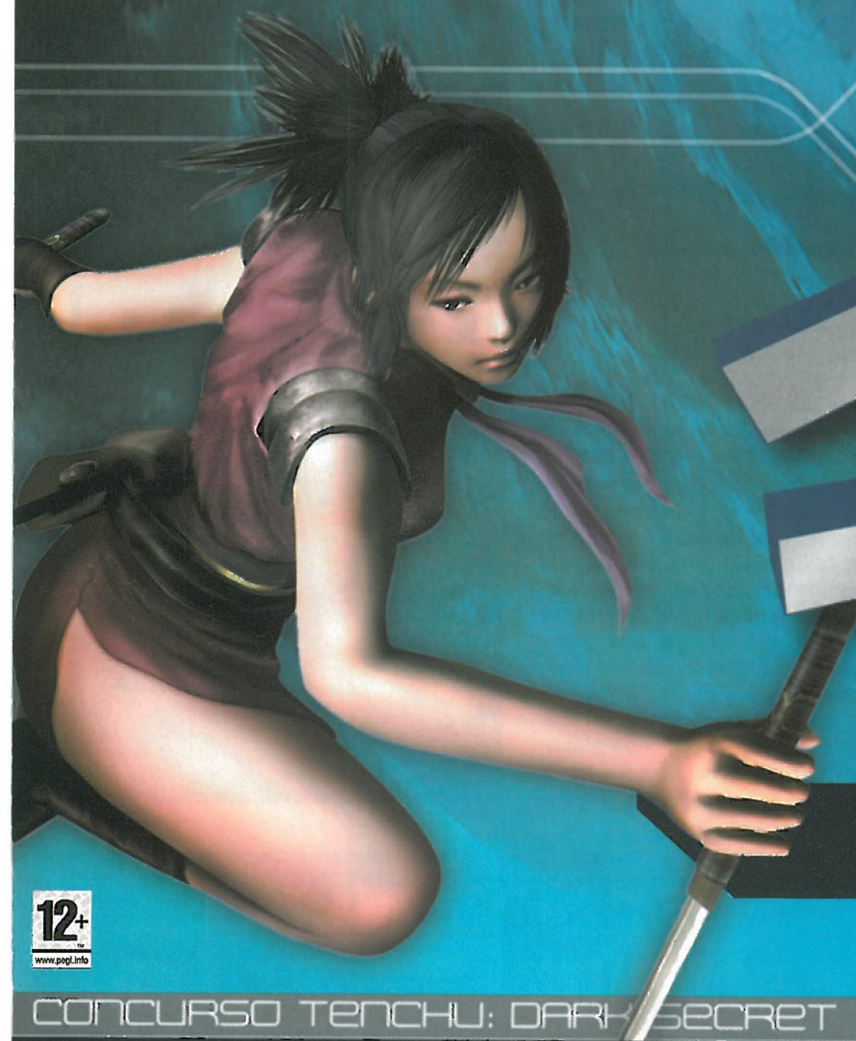


REGALAMOS 1 NINTENDO DS LITE + 1 TENCHU DARK SECRET





¿Aún no tienes la consola más portátil del mercado? Nintendo y Superjuegos Xtreme te lo ponen fácil, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 28 de febrero de 2007. Si aciertas entrarás en el sorteo de un primer premio compuesto por 1 consola Nintendo DS Lite + 1 juego Tenchu: Dark Secret, y 10 lotes de 1 Tenchu: Dark Secret.



10 TENCHU DARK SECRET



¿En qué país transcurre la acción?

A) Corea B) Suecia C) Japón

12+ www.pegi.info

Superjuegos Xtreme · Nintendo · NINTENDO DS

CONCURSO TENCHU: DARK SECRET

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra tenchusj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: tenchusj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una



3+

_GENERO ARCADE CLASICO POLLIL
_PAIS INGLATERRA _COMPAÑIA RISING STAR G.
_DESARROLLADOR RISING STAR GAMES
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO DOS _ONLINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.RISINGSTARGAMES.COM







DEBAJO DEL MAR Sólo en un holocausto cute como este se puede matar a los enemigos escupiéndoles agua_



GENTE GUAPA Espectaculares las expresivas cejas de los pingüinos siseantes_

_JOHN TONES

NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

LA DS NO DEJA DE SORPRENDER. LO ÚLTIMO ES YA INAUDITO: UN REMAKE A LA ALTURA DE SU MODELO.

Y no de cualquiera: un clásicazo del calibre de *The New Zealand Story*, esa apoteosis de lo cute mucho antes de que el término se pusiera de moda. Un arcade para gente de dedos ágiles, paciencia de santo y bolsillos profundos cuyo protagonista, un kiwi con bambas, se ha convertido en un símbolo de **Taito** de similar calibre que los hórridos alienígenas de *Space Invaders* o los mismísimos Bub y Bob.

Después de las recientes atrocidades de **Rising Star Games** rehaciendo juegos de Taito (feísimo *Bubble Bobble Evolution* para **PSP**, impracticable *Rainbow Island Revolution* para **DS**, soporífero *Space Invaders Evolution* para *PSP*), poco esperábamos de este **New Zealand Story Revolution**. Pero los resultados son deslumbrantes: gráficamente el juego consigue un equilibrio perfecto entre el respeto reverencial al perfecto diseño de personajes y decorados (esos *graffitis* de auxilio de los primeros niveles) y una actualización ultracolorista del juego original. Tan solo el renovado diseño del kiwi Tiki no acaba de convencer.

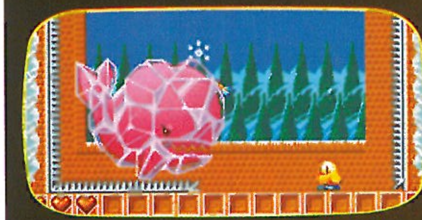
Pero las novedades no acaban ahí: conscientes de la desasosegante dificultad del original, en **Rising Star Games** han proporcionado doble salto y leve barra de energía a Tiki, detalle que molestará a los puristas, pero que no resta ni un ápice de encanto ni desafío al clásico. Pequeños minijuegos, quizás la decisión más discutible del *remake* por interrumpir el ritmo, puntean las fases para ir desentrañando los laberintos: con la pantalla táctil deberemos guiar a Tiki por una cuerda floja, salvarlo de un foso o catapultarlo de vuelta a la fase principal. También a golpe de minijuego está construído el frenético multijugador.

Se ven venir las quejas: la conversión ha optado por complicar, quizás inadecuadamente, la morrocotuda sencillez del original. Otro ejemplo: se puede escoger el ángulo y potencia de tiro. Son detalles que no empañan lo más mínimo esta nueva versión del clásico, demoledora y divertidísima, y que hace recuperar levemente la fe en según qué prácticas de exhumación de legados teóricamente intocables.

_game over



EN TRES PANTALLAS



POR ALLÍ RESOPLA
Uno de los final bosses más memorables de la historia_



QUÉ APOSTAMOS
A la estratosfera con el kiwi. No lo intenten en casa_



VEHÍCULOS LOCOS
Ampliado catálogo de aparatos voladores para nuestro kiwi_

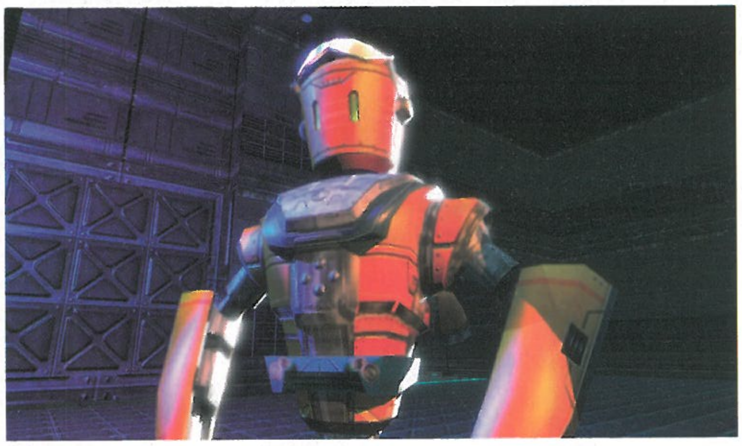
CONCLUYENDO

Con detalles que harán hervir la sangre a los talibanes de la nostalgia que tienen una tabla de planchar metida en el culo (como la posibilidad de hacer volar a Tiki por breves periodos de tiempo), New Zealand Story se deja de integrismos y solo ofrece perfecta diversión portátil a partir de un perfecto icono pop. Kiwi powa!!!!





XBOX 360





ROBOBLITZ

Tal vez **RoboBlitz** es el mejor juego, técnicamente hablando, que puede encontrarse hoy día en **Xbox Live Arcade**. La razón es la utilización del **Unreal Engine 3**, el mismo que se empleó en *Gears Of War*. Seguramente es esa misma licencia la que ha subido el precio del juego hasta los 1.200 puntos, algo del todo desproporcionado, a pesar de la prometida expansión gratuita. En **RoboBlitz** se mezclan puzzles con acción en un inmaculado entorno tridimensional: hay que reparar los sistemas de una nave espacial para poder utilizar el cañón y destruir así a los enemigos. El problema es que la mayoría de puzzles son bastante sencillos, y el juego tampoco ofrece muchos alicientes para rejugarlos una vez completados. Por otro lado, el motor llega a jugar en contra del título, ya que la física es demasiado meticulosa, y Blitz tiene problemas a la hora de, por ejemplo, agarrar un cubo reflectante de forma correcta para reflejar un láser en la dirección deseada. Con sus problemas, no deja de ser un juego entretenido, pero demasiado caro para lo que ofrece. _CHAIKO

_game over

_GÉNERO **PUZZLES METALIZADOS**
_COMPAÑÍA **NAKED SKY ENTERTAINMENT**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **NO**
_WEB **WWW.ROBOBLITZ.COM**



REFLEKTOR La habilidad de Roboblitz para manipular todos los objetos que le rodean es la base del juego_



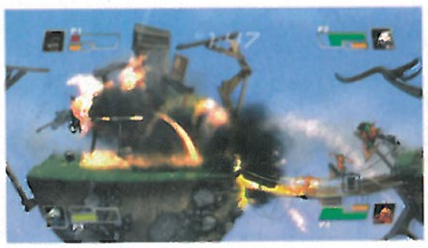
XBOX 360



_GÉNERO **LUCHA MINÚSCULA**
_COMPAÑÍA **GASTRONAUT STUDIOS**
_JUGADORES **1-4**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **NO**
_WEB **WWW.SMALLARMSGAME.COM**

ENTORNOS SALVAJES Los decorados más variopintos serán el telón de fondo perfecto para las escaramuzas_







SMALL ARMS

En una primera mirada, **Small Arms** puede parecer un simple clon del laureado *Super Smash Bros*. Y en parte lo es, con el demérito (o mérito, según se mire) de no contar con la impresionante galería de personajes presentada por **Nintendo**. Sin embargo la gran virtud de **Small Arms** no hay que buscarla en el carisma de personajes ajenos al mundo de las bofetadas, sino en el hecho de que se trata de uno de los juegos más divertidos que ofrece **Xbox Live Arcade**. Si bien el modo para un solo jugador resulta descompensado y frustrante, en **Xbox Live** el juego cobra nueva vida, al poderse competir contra otros tres jugadores de algún lugar remoto a un ritmo endiablado. Sin embargo el juego presenta algunos problemas importantes: a pesar de contar con una extensa galería de personajes, algunos a desbloquear, lo cierto es que el estilo de juego provoca que no importe demasiado cuál se escoja. Al generarse las armas en los escenarios, cualquier luchador tiene acceso a cualquier arma, con lo que no caben las estrategias. Aún así, es un juego recomendable por su impresionante modo *on-line*. _CHAIKO

_game over



STALLONE DE BOLSILLO Melón Gasoil también jugaba con una maqueta Ibertrén cuando era pequeño. La diferencia es que él se montaba encima_



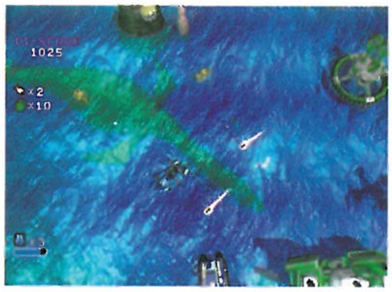


_GÉNERO ACCIÓN A VISTA DE PÁJARO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SIERRA ON-LINE
_DESARROLLADOR WANAKO STUDIOS
_JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES NO
_WEB WWW.ASSAULTHEROESGAME.COM





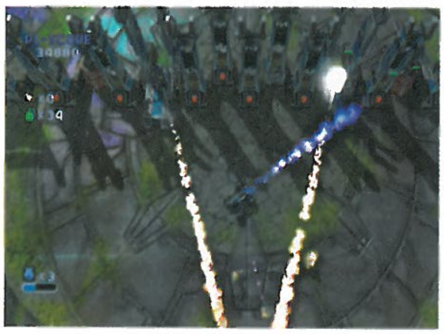
UN JUEGO QUE SE LLAMA «HÉROES DE ASALTO» SÓLO PUEDE INDICAR DOS COSAS: HOMENAJE A LA JUGABILIDAD DE ANTAÑO Y ACCIÓN LOCA, LOCA, LOCA._



ELEMENTOS Tierra, mar y aire. Parece tópico, pero cuando entran en acción los arañones gigantes, la cosa se complica_

_CHAIKO

ASSAULT HEROES



Xbox Live Arcade se anunciaba como el paraíso de las pequeñas desarrolladoras, un lugar en el que lanzar sus creaciones a una gran base de consumidores y con un coste cero. Aunque en el año escaso de vida del sistema se han realizado numerosos lanzamientos, a duras penas alguno de ellos se ha acercado a la brillantez del inicial *Geometry Wars Evolved*, y lo más llamativo han resultado ser los clásicos de los ochenta. Con la llegada de la campaña navideña, varios han sido los lanzamientos diseñados específicamente para **Live Arcade**, y **Assault Heroes** debería ser el espejo en el que se miren todos ellos a partir de ahora.

Haciendo honor al mercado al que está destinado, **Assault Heroes** presenta un arcade de impecable factura: con brillantes gráficos tridimensionales pero aspecto y jugabilidad bidimensional, nos invita a recorrer enormes escenarios conduciendo un tanque (y una lancha) de alta tecnología. Parte del reto del juego consiste en aplicar correctamente el variado armamento que incluye el vehículo en todo momento: ametralladora, lanzallamas y cañón, además de granadas y bombas nucleares. El juego básico es una mezcla entre los juegos de doble stick como el propio *Geometry Wars Evolved*, y una revisión del clásico *Jackal* de **Konami**, al que se le ha añadido un leve scroll automático. Rompiendo una monotonía que jamás aparece, niveles subterráneos a mitad de cada escenario que recorremos a pie, en una mezcla de *Mercs* y *Smash TV*, cosa que a su vez puede considerarse un homenaje a *Legendary Wings*. A los tres niveles de dificultad se le suma el juego cooperativo, un control perfecto, y un aspecto audiovisual soberbio empaquetado en menos de 50MB. **Assault Heroes** es casi obligatorio.

_game over

100°



ASSAULT HEROES



GEOMETRY WARS EVOLVED



MUTANT STORM RELOADED

CONCLUYENDO

La razón de ser de Xbox Live Arcade: Small Arms es el paradigma de juego arcade variado, extenso, absorbente, divertido, adictivo... Los 800 Micropuntos mejor gastados de tu vida.





3+

_GENERO DESVENTURAS SUBACUÁTICAS
_PAIS EE.UU. _COMPAÑIA THQ
_DESARROLLADOR BLITZ GAMES
_DISTRIBUYE THQ _JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO (PS2) INGLÉS (WII)
_WEB WWW.THQ.COM

_NEMESIS

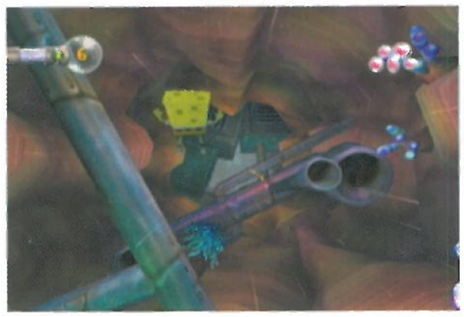
PLATAFORMAS, CONDUCCIÓN Y MINIJUEGOS SON LOS INGREDIENTES QUE CONFORMAN EL SEXTO VIDEOJUEGO DE BOB ESPONJA PARA PS2 Y SU DEBUT EN WII.

BOB ESPONJA
LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE



Aunque tenga legiones de fans que ya hace tiempo superaron la veintena (y la treintena), Bob Esponja es, en origen, un personaje creado para niños. A este mercado van destinados los incontables videojuegos protagonizados por Bob y Patricio. En consecuencia, hay que ser cautos a la hora de evaluar estos títulos, porque lo que a un adulto puede parecerle un tostón repetitivo, a un niño puede dejarle con los ojos como platos. Es lo que sucede con esta **Criatura Del Krustáceo Krujiente**. Si eres un canoso seguidor de Bob, te divertirás más con la adaptación a videojuego de *Bob Esponja: La Película* y con aquella recopilación de minijuegos bautizada como *Luces, Cámara, Esponja*. El segundo tiene además un precio muy interesante (19.95€). Esta nueva entrega es más cara (44.95€), pero da a la chavalería lo que quiere: un montón de niveles (de conducción, de plataformas e incluso la destrucción de una ciudad al estilo Godzilla), una mecánica sencilla y una buena ración de minijuegos. La versión **PS2** está localizada al castellano (voces y texto), pero la de **Wii** permanece en inglés, algo inexcusable teniendo en cuenta hacía quien va dirigido el juego. Por lo demás, ambas entregas son practicamente idénticas. La de **Wii** tiene un control adaptado a las peculiaridades del wiimote y tiene como gran atractivo el exclusivo Sponge Band, en el que se pueden tocar hasta ocho instrumentos, moviendo en el aire el wiimote y el nunchaku. Un extra simpático, que da una idea de cómo sería un DrumMania en **Wii**. Viendo los pocos juegos de plataformas que existen para la nueva máquina de **Nintendo**, podría ser un buen regalo, siempre que lo acompañes de un diccionario de inglés.

_game over





BOB ESPONJA: LA PELÍCULA

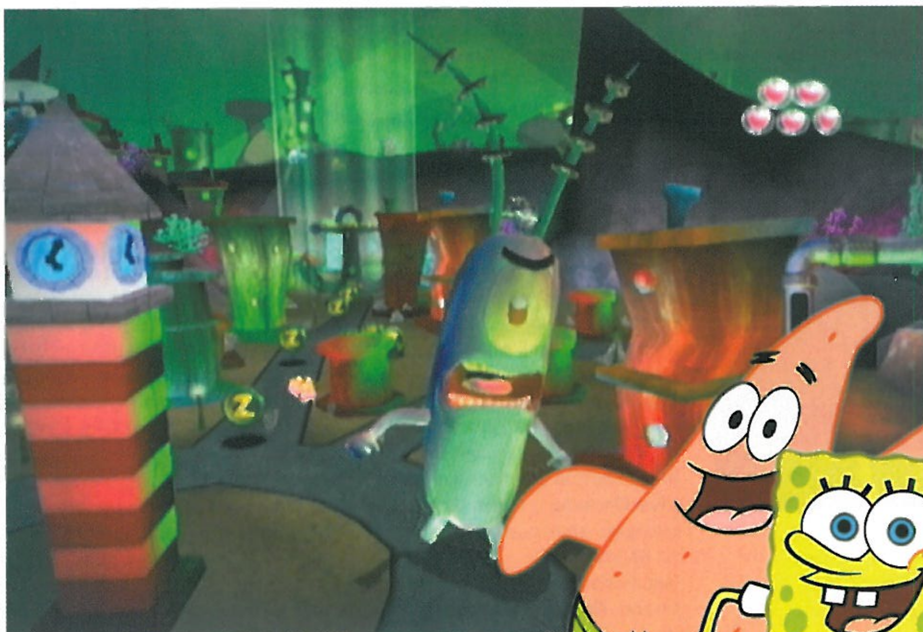
BOB ESPONJA: LUCES, CÁMARA, ESPONJA

BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE

BOB Y PATRICIO LE DAN MARCHA A LA WII

Aunque sólo es un extra, la posibilidad de tocar ocho instrumentos musicales (armónica, banjo, batería...) es uno de los atractivos de la versión Wii. No es Guitar Hero pero da una idea de cómo podría ser un juego musical en Wii_





FILVIT, MAMÁ La grasienta melena de Doc no sólo causa sensación. En las noches de luna llena, de su interior surge este piojo gigante, que siembra el terror por Alcorcón_



CONCLUYENDO

Diseñado para pequeñuelos y furibundos coleccionistas de todo lo relacionado con Bob Esponja. Si no estás entre estos dos grupos, búscate otra cosa.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

PS2: 077 GLOBAL

Wii: 079 GLOBAL

Retro xtreme

Nº 3
FEBRERO 2007

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

8-BIT ARTIST

MARBLE MADNESS

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

DESEMPOLVANDO EL AMSTRAD



PIXEL ART CON CLASE

http://www.eightbitartist.com/

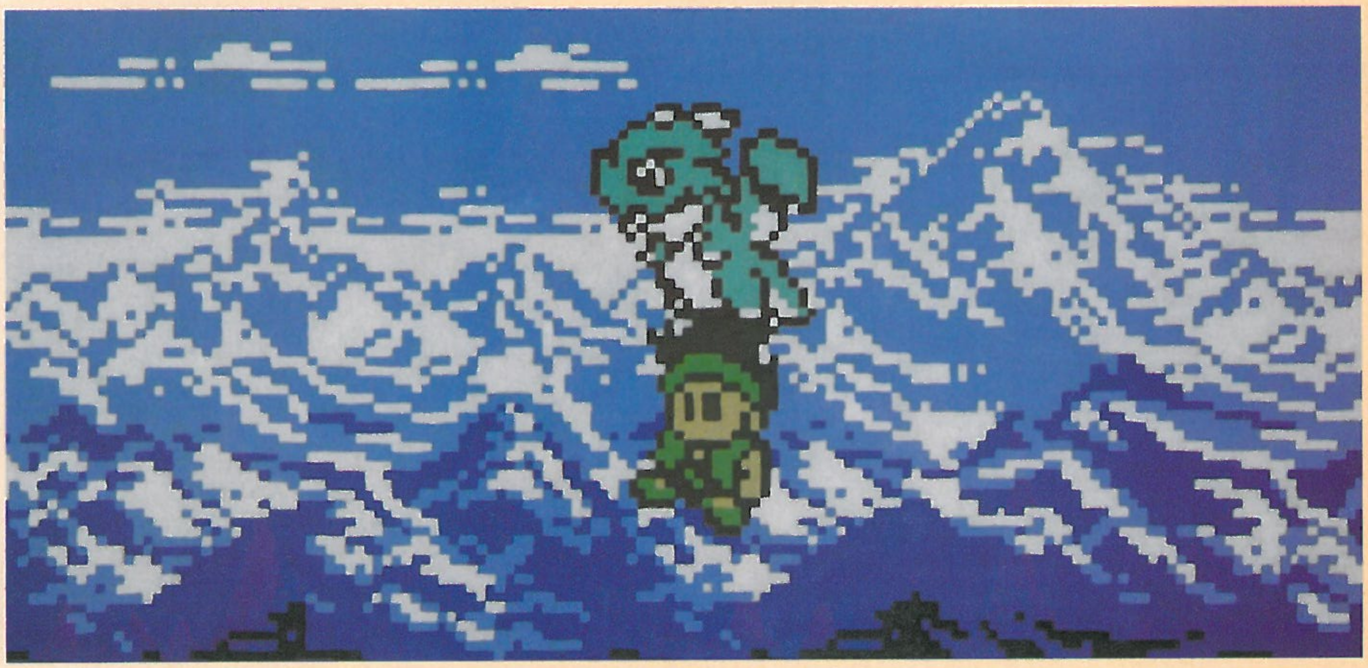
_CHAIKO

A sus 24 años, **Chris Olian** (más conocido como **8-Bit Artist**) se ha hecho un nombre a base de pintar cuadros que reproducen sus momentos favoritos en la **NES**, su sistema de juego predilecto y casi único. «*Creo que la actual generación de juegos ha perdido de vista lo que significa jugar. Con* **NES** *usabas tu imaginación y te metías en el juego. El realismo nos roba eso, y a mí no me inspira a pintar*" Sin dejarse llevar por la actual moda retro, empezó a pintar porque «*quería un cuadro de* **MegaMan** *pintado como el sprite del juego. Pensé 'Sólo son cuadrados, puedo hacerlo', y aunque podría haberme quedado mejor he ido mejorando, y ahora pinto mis secuencias de NES favoritas a todas horas*». Su método de trabajo comienza inevitablemente por una partida al juego que será objeto del cuadro: «*Juego en mi ordenador con un emulador hasta que veo algo que me gustaría pintar. Hago una captura de pantalla y lo dibujo en papel cuadriculado, sabiendo ya cuantos píxeles y de qué tamaño usaré. Después repito el proceso sobre el lienzo, y empiezo a pintar. El mayor número de píxeles que he alcanzado en un solo cuadro es de 37.249*». A pesar de su faceta como artista gráfico, tiene claro que los gráficos no lo son todo en un juego. Dentro de la absurda batalla tecnológica, Chris defiende que **Wii** representa el último bastión: «*han cogido los ideales de los antiguos juegos retro y los han llevado al siguiente nivel. Ese ideal es 'Jugabilidad por encima de los Gráficos'*». Por último, tiene su propia visión del porqué de la actual popularidad de los juegos clásicos: «*Mucha gente se aferra a los recuerdos de su niñez, y* **NES** *fue una parte importante de ésta, para mí incluido. Tal y como está el mundo, algunos sólo quieren volver a una época en lo que lo único que les preocupaba era si ese día conseguirían salvar a la princesa o no*».





SEGUN 8-BIT ARTIST
«Los sistemas de juego hoy día, con la excepción de Wii, se centran únicamente en los gráficos. La jugabilidad, la auténtica razón por la que estás jugando ese título concreto, se ha perdido. Los juegos entran por los ojos, pero es el cerebro el que es estimulado por la jugabilidad»_



LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Es complicado pensar en un personaje más idóneo para protagonizar un reportaje retro que Duke Nukem. No solo por la sencillez de su trazo psicológico, sino porque es perfecto símbolo de una época en la que la cultura pop no le buscaba los tres pies al gato continuamente. Machista, ultraviolento y con una tendencia a solucionar sus problemas por la vía de la acción directa casi lindante con la metafísica, la saga Duke Nukem, aún hoy, es un modelo a seguir ciegamente para los que pensamos que no es que los argumentos no importen: lo que hay que hacer es no preocuparse por ellos. Bello homenaje al exceso de testosterona como una de las Bellas Artes, Duke Nukem es 3D, pero también retro en estado puro.

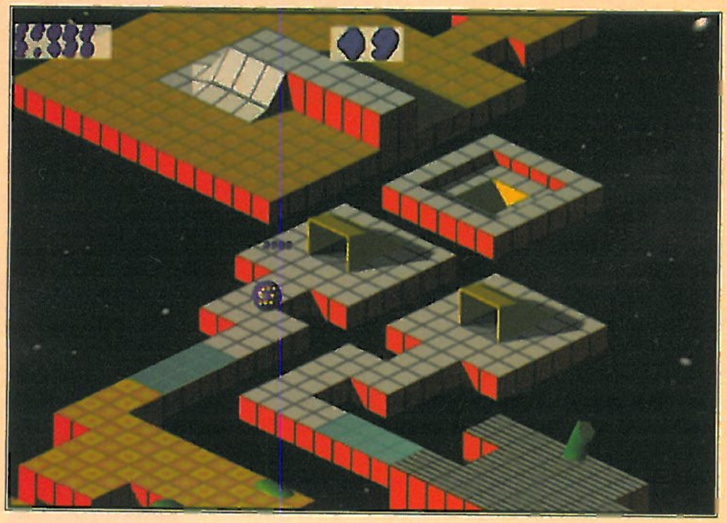


_ILUSTRACIÓN POR JOSÉ LUIS ÁGREDA





ULTRACONVERTIDA Marble Madness ha pasado por tantos sistemas desde su origen en la placa System 1 de Atari que casi debería aparecer como programa residente en toda nueva consola que llegase al mercado_



SEIS NIVELES EN LOS QUE GUIAR UNA BOLA POR LABERINTOS PSICODÉLICOS

ROLLING MADNESS 3D

http://www.lucaelia.com/games.php

_CHAIKO

En 1984, *Marble Madness* supone un antes y un después en el desarrollo de videojuegos. Si hasta esa fecha los arcades se limitaban a esperar que el jugador muera, con *Marble Madness* llegan los juegos con principio y final. El juego de **Atari** le dio también un importante empujón a las simulaciones físicas y al desarrollo de gráficos tridimensionales.

Marble Madness ha pasado por multitud de sistemas. Estando el juego tan sobado, ¿qué podía aportar un *remake*? Para rendirle el debido homenaje a *Marble Madness*, **Luca Elia**, miembro activo del **M.A.M.E. Team**, creó hace un tiempo una nueva versión en auténticas tres dimensiones, basado en **OpenGL**. Sin acceso a los diseños de los niveles originales, **Luca** dedicó una cantidad importante de tiempo a reproducirlos píxel a píxel utilizando **3DS Max**. La minuciosidad de su trabajo habla por sí sola jugando **Rolling Madness 3D** con la cámara en el modo isométrico: la reproducción del juego original roza la perfección. Pero su trabajo va más allá de la simple clonación, y a la cámara isométrica se unen otras, como la que sigue a la bola en tercera persona. Quizás uno de los añadidos más atractivos de esta versión sea la capacidad de mover la cámara a voluntad y hacer *zoom*. A la maravilla visual se suma el Modo Pastel, que convierte el colorido original en un auténtico delirio. La banda sonora es exacta a la original, aunque es posible crear una banda sonora a gusto del consumidor. Además, a falta de *trackball*, **Rolling Madness 3D** se puede jugar a través del teclado o del ratón, opción recomendada para acercarse un poco más a la sensación del arcade original.

ANOTHER WORLD REDUX

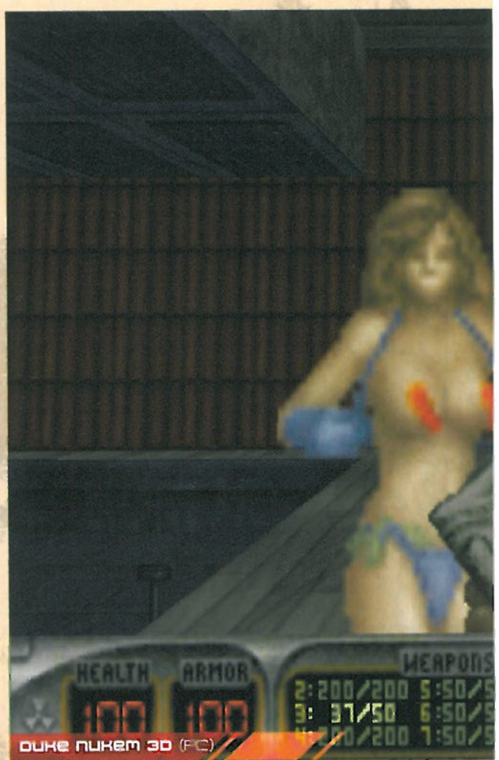
Otro clásico que, para variar, sí se merece la etiqueta

_CHAIKO

Siempre que uno lee algo acerca de **Another World**, ese algo es siempre positivo y entusiasta. No es para menos: la obra de **Eric Chahi**, lanzada en 1991 para **Amiga** y más adelante para una multitud de sistemas, rebosa calidad por los cuatro costados. Ya fuesen sus gráficos y el uso del *rotoscope* para las gloriosas animaciones del protagonista, o por un sistema de juego por aquel entonces revolucionario y cinemático hasta la extenuación, lo cierto es que **Another World** causó sensación, y sirvió de inspiración para un clásico del calibre de *Flashback*. Conmemorando su 15º aniversario, va a lanzarse una edición para coleccionistas -también en España- con el juego adaptado a los **PC** actuales (hasta una resolución de 2048x1600), y con suculentos extras como un libro de arte, un documental, o la banda sonora remezclada. Si no te hiciste con él en su día, esta vez no hay excusa que valga.



Retro xtreme



DUKE NUKEM 3D (PC)

PROTOCOLO A SEGUIR ANTE UNA INVASIÓN PUERCO-ALIENÍGENA: LLEVARSE LAS MANOS A LA CABEZA, GRITAR Y CORRER, Y ESPERAR A SER VOLATILIZADO DE UN TIRO POR LA ESPALDA. EN CASO DE LLAMARSE DUKE NUKEM SEGUIR LOS SIGUIENTES PASOS: CORRER HACIA LOS INVASORES CON UNA SONRISA EN EL ROSTRO, Y DISPARAR HASTA QUE NO QUEDE NI UNO VIVO. Y, OCASIONALMENTE, BEBER DE UN URINARIO PÚBLICO PARA RECUPERAR FUERZAS...

DUKE NUKEM

_CHAIKO

_PLATAFORMA **PC Y OTROS**
_DESARROLLADOR **APOGEE**
_AÑO **DESDE 1991**
_GÉNERO **HOLOCAUSTO MASCULINO EN PRIMERA PERSONA**





Duke Nukem suma todos los estereotipos posibles: tan grande que bordea la hipertrofia, siempre acompañado de algún arma innecesariamente bestia y/o ridícula, asquerosamente machista, descarado, y con un ego lo bastante grande como para escribir una autobiografía titulada *Why I'm So Great* (traducción libre: *Por Qué Molo Tanto*). Un héroe en las antípodas de algunos de los torturados emo-protagonistas de la actualidad, y un trasunto de **Schwarzenegger** (otro más) bañado en agua oxigenada y pateando la corrección política siempre que sea posible.

Duke Nukem irrumpe en videojuegolandia en julio de 1991, con un sencillo arcade que mezcla acción y plataformas a partes iguales. Tal vez apenas una anécdota para la historia del videojuego en lo que a inventiva se refiere, pero que con un buen apartado técnico y una velocidad de infarto se hizo con un público fiel en la floreciente industria-alternativa-a-la-industria: el *shareware*. «*Aquí tienes una demostración, si te gusta compra el resto por un precio ridículo*». Y así **Duke Nukem** se planta en el Top 10 de programas shareware (no sólo juegos), y permanece ahí durante veintidós meses seguidos, un récord insuperable. El juego estaba desarrollado y distribuido por **Apogee** (antiguo nombre de la actual **3D Realms**), que tiempo atrás había distribuido el *Wolfenstein 3D* de **id Software**, otro éxito de ventas. Con la seguridad de haber dado en el clavo, **Apogee** lanza ***Duke Nukem II*** en diciembre de 1993. Muy similar en lo jugable, más espectacular en lo técnico, **Duke Nukem** vive el segundo éxito de su carrera, y empiezan a pensar en cuál será el paso siguiente. El mundo había cambiado, y ya nadie quería viejos arcades bidimensionales, sino la excitación que proporcionaban los FPS y su pseudo-tridimensionalidad. La perspec-

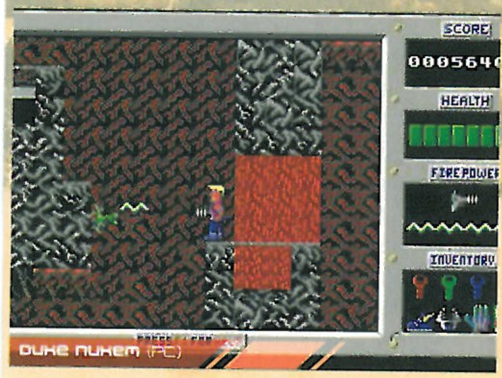


STRIPTEASE POCHO La desolación de los decorados y las strippers construidas a golpe de pixelazo le daban a los ramalazos de erotismo un aire, efectivamente, muy post-apocalíptico_



DUKE NUKEM 3D (PC)

VIVA LA REFERENCIA Los guiños en Nuke Dukem están a la orden del día. La ciencia-ficción recibe su correspondiente dosis de plomo y chascarrillos_



DUKE NUKEM (PC)



DUKE NUKEM (PC)



DUKE NUKEM ADVANCE (GBA)

PROYECTO MANHATTAN_



Duke Nukem Manhattan Project es en parte heredero de las dos primeras entregas de la saga, aunque haciendo uso de gráficos tridimensionales y un sistema de juego más sofisticado. Sin ser nada excepcional, sí es el mejor juego paralelo con Duke de protagonista. El juego fue desarrollado por Sunstorm Interactive, cuya distribuidora dejó el juego en el limbo de los derechos de explotación al declararse en bancarrota, y ni siquiera 3D Realms ha podido recuperarlos.

tiva subjetiva hacía la mitad del trabajo, una violencia desaforada se encargaba del resto, y así cualquier post-adolescente del mundo esperaba ansioso cualquier nueva adición al género. ¿Cuál era el camino a seguir? ¿Clonar *Doom* cambiando demonios por cerdos antropomorfos? ¿O bien ir más allá? Como si el mismísimo **Duke** hubiese salido de la pantalla del ordenador y les hubiese amenazado de muerte (una muerte tan cómica como dolorosa, seguramente), en **3D Realms** ponen toda la carne en el asador para crear un juego que realmente estirase los límites del género hasta partirlos en mil pedazos. Eso sí, entre risas.

A finales de enero de 1996 el mundo es testigo del lanzamiento de ***Duke Nukem 3D***, toda una revolución para los shooters en primera persona. En primer lugar, es pionero en presentar un protagonista total dentro de los *first-person shooters*. *Wolfenstein 3D* contaba con un protagonista con nombre y apellido (William «B.J.» Blazkowicz), pero nada más. En *Doom* era un marine espacial genérico con poco más que aportar que miles de balas. **Duke** tiene nombre y apellidos, anunciando que en ese universo todo gira en torno a él: hay *strippers* (criticadísimas por los de siempre) a las que pagar para que se despeloten, es posible hacer cantar a **Duke** *Born to be Wild* en cuanto se le pone un micrófono por delante, y en algún momento aparece una recreativa que rememora sus anteriores aventuras. El escenario se adapta a las necesidades y la personalidad del protagonista, y no al revés. Además no se calla ni debajo del agua, mostrando todo un rosario de one-liners (la clásica «*Now I have a machine gun*» que en su día pronunciase

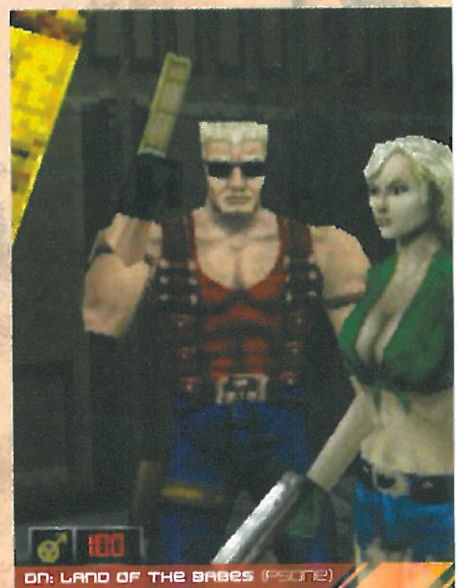
LA MEJOR COLECCIÓN DE ONE-LINERS DE LA HISTORIA DEL PIXEL_



DUKE NUKEM 3D (PC)

A GOLPES CON LA BOMBA Uno de los grandes logros estéticos de Duke Nukem fue el uso y abuso de iconografía atómica y post-nuclear. Señales de radioactividad, desolación protónica, la explosión con forma de hongo como delirio pop_


DUKE NUKEM 3D (PC)


DN: LAND OF THE BABES (PSONE)

John McClane, la ronca «*Come get some*» que da el pistoletazo de salida). Y esa es otra de sus grandes aportaciones: un sentido del humor referencial, socarrón e inabarcable. El humor pasa por el protagonista, pero también va más allá, desde el diseño de los propios enemigos al de alguna de las armas y decorados. Un juego con personalidad, elemento básico para dar el paso de buen juego a clásico.

Para dar vida a **Duke Nukem 3D** se crea desde cero un nuevo motor, que llevaría por nombre **Build Engine**. Su autor fue **Ken Silverman**, y en realidad no se trata de un motor puramente tridimensional, sino que al igual que lo visto en *Doom* crea la ilusión a partir de imágenes bidimensionales. Sin embargo consigue estirar un poco más los límites: es posible sumergirse en el agua, y disparar a los que están en la superficie, o mirar en cualquier dirección, así como crear entornos destructibles. La interacción con el escenario es superior a lo visto en juegos anteriores, y el control de **Duke Nukem** ha terminado por ser la mejor forma de enfrentarse a un FPS: ratón y teclado. En realidad ese sistema ya se había visto en juegos como *Descent*, pero es **Duke Nukem 3D** el que lo populariza. A pesar de ser un motor más avanzado que el de *Doom II*, presenta los mismos problemas: *sprites* para los personajes, y la imposibilidad de situar una habitación sobre otra. Meses más tarde *Quake* pondría fin a la era de la bidimensionalidad **3D**, pero esa es otra historia. Por si fuera poco, acompañando al juego se encuentra un editor/creador de niveles que extiende la vida de **Duke Nukem 3D** hasta el infinito. Son numerosas las conversiones totales o parciales del juego, y el ejemplo dado por **3D Realms** continúa hoy con numerosos juegos que vienen acompañados de serie por sus editores de niveles. A su manera, **Duke Nukem 3D** sirvió para afianzar la creciente escena de mods que acabaría por asentarse con el todavía vivo *Half-Life*.

Todo el mundo quería su pedacito de **Duke Nukem 3D**, por lo que no tardan en prepararse adaptaciones del juego a otras plataformas. En **Game Boy Color** aparece un remedo de los juegos bidimensionales titulado simplemente **Duke Nukem**, y años más tarde aparece el excelente **Duke Nukem Advance** para **GBA**, esta vez imitando la estética de **Duke Nukem 3D** pero contando con una nueva historia. El juego original, **Duke Nukem 3D**, es adaptado a las tres consolas del momento, cada cual con sus particularidades: **Duke Nukem 64**

GORRINOS DEL ESPACIO. COMO ICONOS, BIEN. COMO ENEMIGOS, MEJOR_







A pesar de su exclusividad, los Duke Nukem para PSone adolecieron de una excesiva complacencia hacia el género de moda: las plataformas y la exploración a lo Tomb Raider_



La continuidad nunca ha sido uno de los fuerte de Duke: Duke Nukem Advance, a pesar de su extraordinario nivel técnico volvía a contar la historia desde cero_

TRANQUILAS NENAS, HAY PARA TODAS_



Además de los ports, existen otros juegos con Duke como protagonista. En Nintendo 64 vio la luz Duke Nukem: Zero Hour, un shooter en tercera persona cuyo mayor atractivo son los viajes en el tiempo. PlayStation contó con otros dos juegos exclusivos: Time To Kill y Land Of The Babes. El primero una suerte de Tomb Raider de garrafón con Duke de protagonista, y el segundo una secuela que empeoraba la propuesta «Duke Raider». Sólo para los muy fans.



Final bosses y animadoras en bikini. A la vez. Más allá de la arriesgada pirueta conceptual que supone colocar a semejantes iconos de la cultura pop en la misma imagen, Duke Nukem maneja todos esos referentes con descreimiento, como ignorando que su estética está revolucionando para siempre el panorama de los videojuegos_



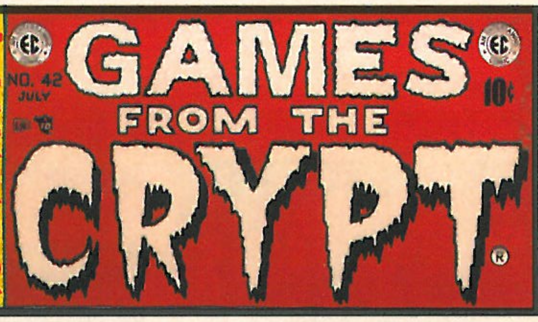
para **Nintendo64** cuenta con algunas mejoras gráficas, limitadas por el propio motor del juego, con lo que queda por debajo de lo que la máquina podría ofrecer. Además, la limitada capacidad del cartucho provoca que el juego no tenga música. Y como es de **Nintendo** de quién hablamos, el juego por supuesto estaba censuradísimo en lo que a referencias sexuales se refiere. **Duke Nukem: Total Meltdown**, título de la versión para **Playstation**, traslada fielmente el juego de **PC**, aunque con gráficos sensiblemente inferiores, pero compensándolo con niveles extra, enemigos inéditos, y nueva música. **Duke Nukem 3D** para **Saturn** es la mejor de las conversiones consoleras, aunque paradójicamente no utiliza el motor **Build**, sino el **Slavedriver** de **Lobotomy Software**, con el que se creó el mítico *Exhumed*. Por supuesto, no puede faltar una punible versión pirata para **Mega Drive** aparecida en Brasil para completar la colección.

DN FOREVER, IMPOSIBLE UN TITULO MÁS ESCLARECEDOR_

A pesar de no contar hasta el día de hoy con una secuela, el espíritu de **Duke Nukem 3D** es fácilmente detectable en otros títulos como *Serious Sam* (casi un calco conceptual), *No One Lives Forever*, o *Redneck Rampage*, otros títulos con disparos en primera persona cargados de humor y mala leche.

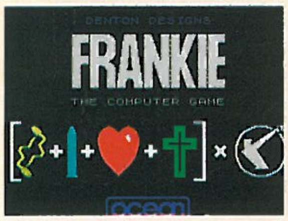
Hasta la fecha la última aparición de **Duke** fue en 2002 con **Duke Nukem Manhattan Project**, un entretenido juego de disparos en la línea de *Contra*, aunque desligado de la saga original, y apenas un aperitivo para el plato fuerte que todo el mundo esperaba y espera aún: **Duke Nukem Forever** es la cuarta entrega de la saga, y sucesor de **Duke Nukem 3D** en sistema de juego y presentación. Hoy día es una broma recurrente en la industria, y es que el juego fue anunciado hace casi una década, en abril de 1997. Desde entonces ha pasado de todo: capturas de pantalla oficiales que se quedan obsoletas, trailers que nadie recuerda, cambios drásticos en los motores gráfico y físico del juego, peleas con la distribuidora, recortes en la plantilla... Lo cierto es que el juego sigue sin fecha de lanzamiento, y **3D Realms** no muestra nada para calmar los ánimos y quitarle la etiqueta de *vaporware* que se ha ganado a pulso. Según George Broussard, mandamás en el desarrollo del juego, el título está casi finalizado a falta de pulirlo. Tal vez les lleve otros diez años, pero como diría **Duke** en pleno arranque de sinceridad, *«Saldrá cuando esté acabado»*.

...game over

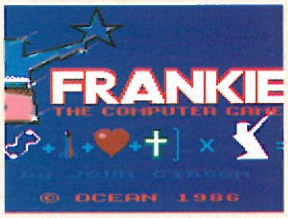


ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA SER «EL BAILE DE LOS MALDITOS». REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAER LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

_PICKMAN







Frankie Goes To Hollywood

Bienvenidos a la cúpula del placer

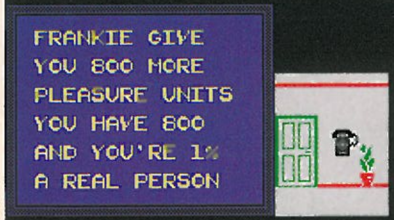
LA CÚPULA DEL PLACER, ESE SANTO GRIAL DE LOS OCHENTA

Aún se especula en los corrillos sobre qué caras pusieron los programadores de **Ocean Software** cierto día de 1985, cuando la compañía les anunció su última ocurrencia: habían llegado a un acuerdo con el productor discográfico **Trevor Horn** para lanzar un juego con el nombre de su grupo fantasma **Frankie Goes To Hollywood**, por entonces arrasando en listas a base de hits chochidisco como *Relax*. Por suerte, lo disparatado de la premisa obligó a sus autores a despendolar la imaginación: el juego comienza con el protagonista dando tumbos por un gris vecindario suburbano del que debe escapar a toda costa acumulando *Puntos de personalidad* rumbo nada menos que a *La Cúpula del Placer*. Los puntos se obtienen usando objetos que abren portales hacia una dimensión paralela formada por minijuegos arcade: dos buenos ejemplos son la galería de tiro (con fotos de **Margaret Thatcher** o **Andy Warhol** como blancos) y un matamarcianos en el que las cabezas de **Ronald Reagan** y del por entonces *premier* soviético **Chernenko** se hostigan *verbalmente* (la prueba se llama Talking Heads).

Ahora viene lo bueno: siendo los **Frankies** un grupo clara, clarísimamente orientado al público gay... ¿No puede interpretarse tanta paranoia urbana, tanto secreto doméstico, como la odisea de un marica de ciudad pequeña tratando de escapar de allí y pirarse (es un decir) a Chueca? Pues sí. Y si a eso sumamos sus descaradas alusiones a las drogas (hay que comerse Píldoras de Placer para ganar puntos) y otras cosillas que no vamos a desvelar, resulta que esta reliquia rezuma una sordidez inaudita. Técnicamente destacamos su desarrollo a base de ventanas, aún hoy sorprendente. Pero lo mejor es que, recién lanzado el juego, Horn desveló que los **Frankie Goes To Hollywood** eran un montaje, con lo que las expectativas comerciales del programa se fueron, de golpe y porrazo, al garete. Qué raros eran los ochenta, Señor...





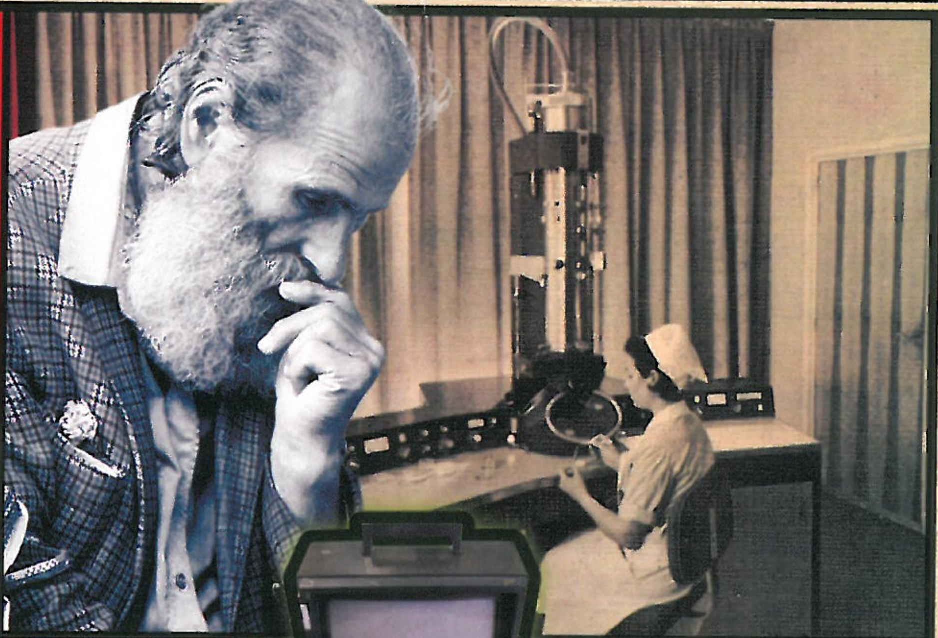






Un deambular por entornos poco placenteros_

EL LABORATORIO DEL ABUELO CEBOLLETA



¿AÑORAS EL ORDENADOR DE TU INFANCIA? PUES PASA DE EMULADORES Y ATRÉVETE A CONECTARLO DE NUEVO. NOSOTROS LO HEMOS HECHO. ¡VIVA EL PIXEL Y LAS CINTAS!

_NEMESIS



AMSTRAD CPC 464

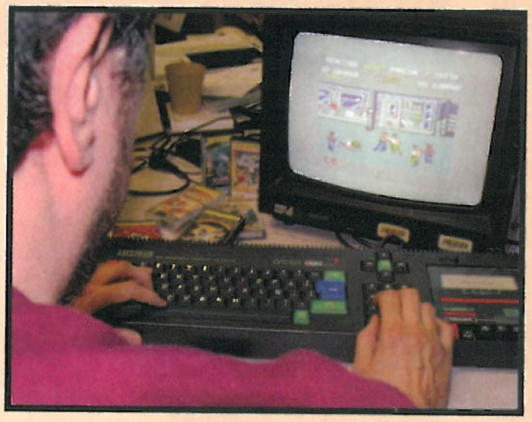
GLORIOSOS 8 BITS CON MONITOR INCORPORADO

CPU Zilog Z80A a 4 MHz
64 Kbytes de RAM
32 Kbytes de ROM
PALETA de 27 colores
CASSETTE integrada (1200/1300 baudios)

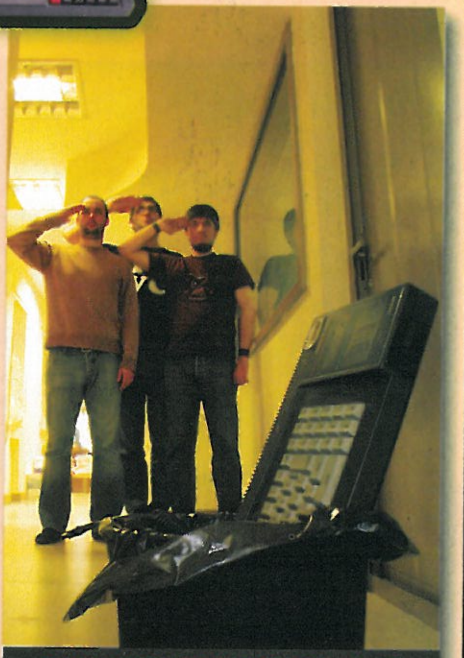
Para inaugurar esta sección hemos apostado por el ordenador que, a priori, ofrecía menos dificultades para ser «resucitado». El **CPC 464** dispone de su propio monitor (del que además toma la corriente) y tiene implementada la unidad de cassette. No hubo que buscar cables RF para el TV ni visitar el desván de la abuela en pos de un radiocassette. Tres gestos bastaron para reencontrarnos con la mítica pantalla en azul, sobre la que aparece la leyenda «©1984 Amstrad Consumer Electronics plc and Locomotive Software Ltd.». Tecleamos «Run"» y ¡a jugar!. Aunque éramos pesimistas sobre cómo habrían soportado el paso del tiempo las cintas, de los ocho juegos probados sólo dos dieron el temido «read error b». El resto fueron como la seda. Eso sí, tras soportar la tediosa carga. Afortunadamente decidimos no meter el *Saboteur*, o habría dado tiempo a echar la quiniela (en otra ciudad) mientras tanto. Para inmediatez, lo mejor es un emulador. Pero, sinceramente, no es lo mismo. Enchufar un **Amstrad** es un ejercicio de nostalgia, de pura reivindicación de lo retro. Y toda una valentía, si estás rodeado de antiguos usuarios de **Spectrum** y **C64**, empeñados en criticar cada juego del **CPC 464**. Cierto es que muchos títulos no aprovecharon su potencial, pero tenía un colorido insuperable. Y 23 años después sigue funcionando como un reloj.





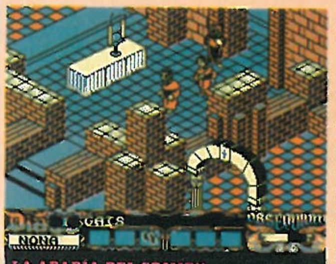


23 AÑOS DESPUÉS
A pesar de las dos décadas transcurridas y la montaña de polvo, el Amstrad CPC 464 volvió a la vida sin problemas. Lo peor, revivir aquellas temibles cargas de cinta_

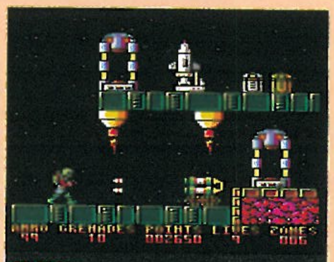


REQUIEM POR UN CPC 6128
Por desgracia, el hermano «mayor» del 464 no soportó tan bien el paso del tiempo. Le hicimos un funeral castrense con todos los honores_

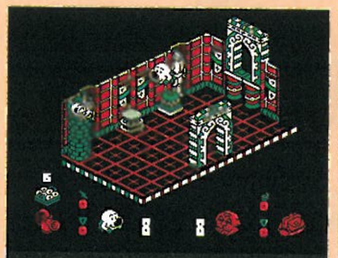
LOS CINCO FAVORITOS DE NEMESIS



LA ABADÍA DEL CRIMEN



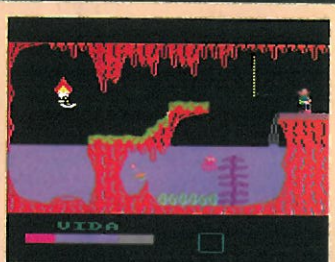
EXOLON



HEAD OVER HEELS



IKARI WARRIORS



SIR FRED



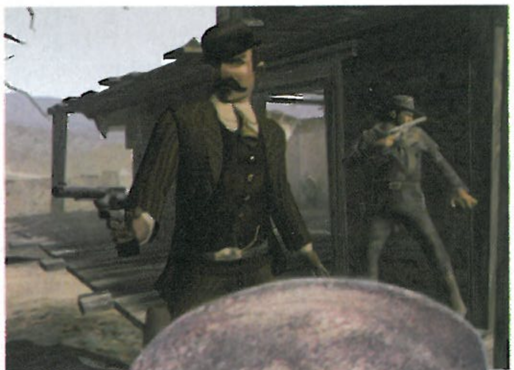


PS2 / XBOX

RED DEAD REVOLVER

_STAN BY

SI SERGIO LEONE LEVANTARA LA CABEZA Y LE INTERESARAN LO MÁS MÍNIMO LOS VIDEOJUEGOS, ESTARÍA ORGULLOSO DE RED DEAD REVOLVER. NO EN VANO PODRÍA CONSIDERARSE A ESTE JUEGO DE ROCKSTAR SAN DIEGO, CON TODAS LAS DE LA LEY Y SIN MUCHO TAPUJO, UN SINCERO Y SOBRESALIENTE HOMENAJE AL DESPRESTIGIADO GÉNERO DEL SPAGHETTI WESTERN.



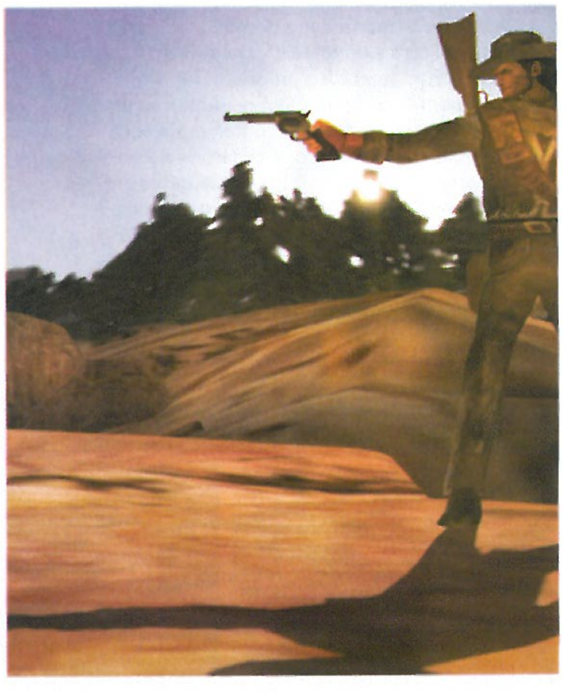




Sergio Leone será siempre considerado uno de los grandes por su revolucionaria revisión del *western* en la década de los sesenta. Una revisión tal vez relacionada con los presupuestos que las productoras italianas manejaban y las localizaciones que utilizaban (Almería entre otras), pero revisión al fin y al cabo. Los cerradísimos primeros planos, alternados entre grandes distancias, la tensión sostenida, el sol agresivo, y, como no, la inmisericorde humanización del personaje. Por su parte, la labor de **Rockstar** brilla gracias a una actitud revisionista muy parecida, intentando contagiar al videojuego de cultura popular, y siempre desde una marcada personalidad. Y si por algo se les debe alabar es por demostrar cariño y pasión por el detalle y una capacidad inusitada para llegar a la esencia del *western* y hacerla implosionar. Que sus propuestas sean más o menos acertadas y disfruten de más o menos éxito es otro cantar.

Lo del cariño y el detalle lo encontramos en cada polígono de ***Red Dead Revolver***. El juego había sido primero una producción de **Capcom**, quien fue aparcando la idea hasta, finalmente, venderla a **Rockstar** (ver cuadro), quienes

POLVO, SANGRE, DUELOS
MALENCARADOS... SPAG











POLVO AL POLVO
Rockstar imita la calidad del fotograma de los spaghetti westerns, añadiendo grano y algún que otro defectillo a la imagen. Cuanto más guarro, mejor_

replantearon el proyecto para lograr por fin un *shooter* en tercera persona con auténtico sabor a *spaghetti*. Los referentes estaban claros, y no cabe duda de que el resultado fue un perfecto ensamblaje de toda una serie de lugares comunes del *western* más sucio y europeo. No falta nada: desde la historia principal - la clásica búsqueda de venganza por el asesinato de la familia del protagonista -, a las corruptelas de pueblucho, las quimeras del oro, desiertos polvorientos, asaltos a trenes, pueblos abandonados, la frontera, los enfrentamientos entre gringos y bandidos mexicanos. Todo perfectamente encajado como localizaciones y argumentos, sin olvidar personajes imprescindibles, como el pistolero elegante (u hortera, según se mire), el *gentleman* inglés de pistolas rápidas, el gobernador corrupto, la mozuela de carácter y buen ver... Y como no, el duelo. Porque el duelo fílmico es un personaje ineludible en sí mismo, y en **Red Dead Revolver** se integra en la mecánica y, por momentos, la monopoliza, convirtiéndose en parte vital del desarrollo y, finalmente, del argumento (y en uno de los mayores aciertos de **Rockstar**). Estamos ante un *shooter* estructurado en torno a episodios lineales (en los que hacemos progresar el plan de venganza de Red y varios personajes secundarios), donde priman el movimiento rápido y el disparo fino. Pero **Rockstar** quería que la identificación con el *western* fuera definitiva: en ciertos momentos, la acción se detiene, los planos abiertos y cerrados se alternan y el jugador, en el momento adecuado, debe desenfundar, apuntar y disparar con absoluta precisión. Los referentes fílmicos golpean al jugador en cada uno de estos duelos -incluyendo al **Raimi** de *Rápida y Mortal* cuando en el juego tiene lugar la Battle Royale-, y el efecto se consigue: **Red Dead Revolver** pronto se convierte en nuestro *spaghetti* particular. Por supuesto, a esto contribuye la cuidada parafernalia que envuelve al juego, desde la banda sonora -con temas de **Morricone** o **Bacalov** y música licenciada de películas como *Le Llamaban Trinidad* o *Buen Funeral, Amigos, Paga Sartana*-, a las deliciosas pantallas de carga que muestran a los personajes haciendo malabares con sus armas ante un deslumbrante sol poniente.

Bien es cierto que **Red Dead Revolver**, por momentos, parece haber necesitado un último pulido técnico, en lo gráfico y en el control. Pero para los que amamos el polvo del desierto y el tabaco de mascar, es un juego impagable que invita a reincidir.





AL SOL, PERSONAJES
ETTI-WESTERN PURO.







SOL CASTIGADOR
El juego no hace concesiones. El sol brilla con intensidad, y si lo tienes de frente, te deslumbrará_

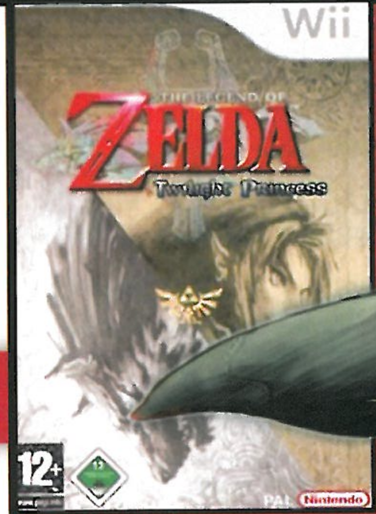
EL RED DEAD REVOLVER QUE NUNCA LLEGÓ A SER

Capcom estuvo mareando Red Dead Revolver durante más de un año. Llegó a presentarlo en el E3 en 2002, y aparecieron previews en varios medios. Pero finalmente vendió los derechos a Rockstar junto a Angel Studios (lo que sería Rockstar San Diego). Parte de la historia central y del planteamiento general del juego ya estaban en la versión de Capcom. De hecho, la compañía japonesa intentó incluso licenciar parte de la banda sonora de El Bueno, el Feo y el Malo, de Ennio Morricone. Sin embargo, parece que el complejo sistema de puntería que pretendían implantar (manejando dos sticks, y permitiendo apuntar a partes concretas del cuerpo), así como una mecánica demasiado abierta, complicaron el asunto en exceso. Cuando Rockstar cogió el testigo, se consiguió dar forma y funcionalidad a un título que parecía que siempre estaría en producción centrándose en lo esencial: mejoraron el interfaz, simplificaron la mecánica e introdujeron un bullet-time que permitía afinar la puntería y, por supuesto, el soberbio sistema de duelos. A veces, menos es más.





ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



COMPAÑÍA: **NINTENDO**
GÉNERO: **RPG**
HTTP://WWW.NINTENDO.ES

UNA PRINCESA EN APUROS... UN REINO QUE SALVAR... COMO SABEMOS QUE SUENA A TOPICAZO, PARA PEREZOSOS Y REMOLONES HEMOS PREPARADO ESTA GUÍA COMPLETA EN DOS PARTES.

_CRONO



ORDON

Como todo buen Zelda que se precie, comenzarás el juego eligiendo un nombre para Link (¿pero es que alguno le cambia el nombre?). Ajusta tu televisor y, ¡comienza la aventura! Tras la escena a la orilla del río, vuelves a tu casa de forma automática Al llegar, deberás echar una mano a Braulio, el "cabrero" local a controlar a un rebaño de cabras rebeldes. Ve al lago en busca de Epona (hacia el Norte). Hablarás con Ilia, que se ha encargado de bañar a Epona por ti. Si vuelves a hablar con Ilia, te pedirá que toques la canción de Epona con una de las hierbas que crecen en el suelo. Acércate a la hierba, cógela y úsala. Epona responderá a la melodía. Vuelve a hablar con Ilia y monta en Epona dirección a la granja. Vuelve hasta tu casa y toma la salida Sur. Una vez en Ordon, la aldea, encontrarás la granja tomando la salida sur, de nuevo. Antes de ir a lidiar con las cabras, puedes desmontar en la aldea y hablar con los habitantes, pero aún no podrás entrar en ninguna casa. Cuando estés preparado para enfrentarte a las cabras, ve a la granja. Acércate a Braulio, que te encargará la ardua tarea de meter a las cabras en el establo. Para ello deberás perseguirlas y "achucharlas" (con el botón A) de manera que corran en dirección al establo y entren en el. Tras completar tu pequeña misión, podrás practicar los saltos con Epona. Para saltar un obstáculo, coge carrerilla con el botón A y Epona saltará el obstáculo automáticamente. Cuando quieras continuar, salta la valla en dirección a la aldea. A continuación podrás salvar la partida y un nuevo día comenzará.

Tras salir de tu casa y hablar con los niños, descubrirás que Iván tiene una caña para ti y que podrás comprar un tirachinas en el pueblo por 30 rupias. A si que empieza a levantar todas las piedras y tinajas en busca de este dinerillo. Ve al pueblo y da un repaso rápido a todos los personajes. Verás que hay varios problemas en la aldea que requieren tu atención. Comienza con la madre de Iván a la que encontrarás a la orilla del río. Está preocupada sobre el moisés perdido (un canasto de bebé). Tras hablar con ella ve hacia el pilar que hay en el centro del pueblo y escálalo por la hiedra para hablar con el tipo de arriba. Tras la conversación, salta hacia el siguiente pilar para llegar al tejado de la tienda, y desde ahí al siguiente pilar. En el último encontrarás una brizna de hierba. Cógela y úsala para llamar al águila. Con ella, podrás apuntar al mono que salta a lo lejos sobre una roca meneando el moisés en sus manos. Lanza al águila contra el mono y te traerá de vuelta el moisés. Vuelve hasta el tejado de la tienda desde el que podrás saltar hacia el suelo. Llévale el canasto a la madre de Iván y esta te recompensará con la caña de pescar.

Con la caña en tu poder, podrás hacer que Otilia (la señora de la tienda) recupere su gato perdido.

Si no lo has hecho ya, entra en la tienda para que Otilia te cuente su historia con el gato. Tras hablar con ella un par de veces, sal de la tienda y cruza al otro lado del riachuelo. Detrás de la casa de Sancho y Petra encontrarás al gato. Usa la caña para sacar dos peces del agua. Para pescar, equipa la caña, acércate al borde del riachuelo, saca la caña y lánzala al agua. Cuando veas que la boya se hunde, tira de la caña y mantenla arriba para sacar al pez del agua. El segundo que pesques te lo robará el minino y se lo llevará de vuelta a la tienda de Otilia. Ve tras el felino y entra en la tienda. Otilia te recompensará con una botella medio llena de leche y te permitirá comprar el tirachinas (si aún no tienes las 30 rupias, corre a buscarlas antes de continuar). Con el tirachinas en tu poder, podrás disparar al panal de abejas que trata de bajar el marido de Otilia. Eso si, las abejas no estarán contentas después de recibir un chinazo a si que será mejor que corras hacia la parte profunda del río y te tires al agua. En cuanto salgas del agua podrás recoger las larvas de abeja y usarlas como sedal para pescar. Eso si, sólo podrás guardarlas si tienes una botella vacía. También podrás trepar por la hiedra hasta dónde estaba el panal y conseguir unas pocas rupias.

Por último, si hablas con el alcalde del pueblo (está junto a la entrada a la granja), te resumirá un poco lo que ha estado pasando en el pueblo y te contará como detener a las cabras que se escapan (tras recibir la primera cornada). Detener o no a las cabras no tiene ningún efecto y/o recompensa.



UN DURO ENTRENAMIENTO
¿No te han dicho que con la comida no se juega?



BELLO CORCEL
Su jinete no quiere charlar, precisamente...



LOS PRECIADOS CORAZONES
No... no ha encontrado el amor de su vida

Cuando te hayas cansado de dar vueltas por la aldea, vuelve a tu casa para recoger "eso" que el padre de Iván te ha dejado. Pero antes habla con los crios para recibir una lección de tiro con tirachinas. Tendrás que tirar todas las dianas, y los dos espantapájaros además de la araña que merodea por la escalera de tu casa. Los niños te harán saber cuando han tenido suficiente (si no se cansan, mira bien, eso es que te has dejado algo). Ahora podrás entrar en tu casa y abrir el cofre para recibir la espada de madera.
Sal de la casa y vuelve a hablar con los niños para que te enseñen los movimientos básicos de la espada. Tras una breve demostración, el mono que se había estado dedicando a robar canastos huirá bosque adentro haciendo que los niños corran tras él.

BOSQUE DE FARONE

Súbete a Epona y cabalga tras el mono y los niños. Por el camino irás encontrando a dos de los tres niños que han abandonado la caza y captura del mono, pero Talo ha cruzado el puente y ha continuado tras el pequeño simio. Sigue avanzando y salta la valla que bloquea el camino para llegar a un pequeño lago. A la izquierda podrás atravesar una cueva que te llevará a una bifurcación. Si tratas de seguir recto, Epona se negará, a si que continua hacia la izquierda. Encontrarás una casa y a un tipo que parece que tiene un champiñón en la cabeza. Habla con él y te regalará el candil a condición de que le compres a él las recargas de aceite. Estrena el candil encendiendo la fogata donde el amable señor tiene su olla y vuelve a la bifurcación de antes. Epona ya no podrá acompañarte a si que desmonta y cruza la puerta de madera. Elimina a la planta Deku y entra en la cueva, candil en mano. Dentro te encontrarás una tela de araña que bloquea el paso. Prende fuego a la tela de araña con tu candil y continua hasta la bifurcación. A la derecha, un cofre con un puñado de rupias, y siguiendo recto, darás con la salida. Al abandonar la cueva te verás en una enorme explanada repleta de enemigos. Échale un vistazo al mapa y, en primer lugar, dirígete hacia la esquina superior izquierda (verás un círculo rojo en el mapa). Entra en la pequeña gruta y abre el cofre para obtener una llave pequeña. Enciende las dos antorchas para hacer aparecer otro cofre, esta vez con una pieza de corazón en su interior. Vuelve a la gran explanada y avanza en dirección sudeste (abajo a la derecha). Encontrarás una puerta cerrada con un pequeño candado. Usa la llave pequeña y cruza la puerta hacia la siguiente zona. De camino encontrarás una pequeña tienda dónde podrás comprar aceite para el candil (20 rupias) o una sabrosa poción roja que te recuperará hasta 8 corazones (30 rupias). Si tienes una botella vacía, no dudes en llevarte la poción y rellenar tu candil. Eso si, no te olvides de echar el dinero en la caja o el loro se cebará con tu cabeza. Continúa avanzando en dirección norte, cruza un estrecho puente y llegarás a la entrada del templo. Justo delante verás una la jaula con Talo y el mono que podrás destrozar a golpes después de haber derrotado a los enemigos de la zona. Tras liberar a Talo, volverás a la granja automáticamente.

GRANJA Y ORDON

De nuevo tendrás que meter a las 20 cabras en el establo. Ve a buscar a Epona (está al lado del establo) y monta sobre ella para comenzar con tu tarea. Una vez "recogidas" las cabras, pon rumbo a la aldea. Verás una escena tras la que tendrás que ir a pie hasta tu casa. Allí, habla con Iván y luego con el resto de chavales. Dales tu espada de madera para que Iván pueda ir al bosque con Ilia y Epona. Según llegas a la fuente del bosque (el pequeño lago donde encontraste a Epona al principio del juego) Ilia te prohibe el paso. Mientras Iván la convence, usa la pequeña abertura que hay nada mas entrar en la zona, a la derecha, para colarte en el lago.

CALABOZO

Tras una larga escena, recuperas el conocimiento convertido en lobo y encadenado al suelo. Tras unos segundos en los que no podrás más que tratar de zafarte, un extraño personaje aparecerá y romperá la cadena. Usa tu ataque para romperla caja que hay en la celda y escarba justo debajo para pasar al otro lado de los barrotes. Entra en la celda contigua y usa la argolla del techo para abrir la pequeña compuerta. Avanza por el túnel hasta la siguiente zona (un sistema de alcantarillado) y utiliza la habilidad "Percibir" para poder ver y escuchar al ánima del soldado de la esquina. Continua hacia el norte hasta la bifurcación. Dobla a la derecha para encontrar otra argolla. Tira de ella para abrir un pequeño pasadizo con un cofre (caja, en este caso) en su interior. Vuelve hasta la bifurcación y continua por el otro camino (hacia el este). Cruza las rejas y continua por el siguiente cruce a la izquierda (dirección sur), otra argolla hará que suba el nivel del agua cuando tires de ella. Ahora podrás pasar nadando por encima de los pinchos que vistes antes. Siguiendo hacia el norte, justo antes de otro cruce, verás otra ánima. Escucha lo que dice y continua hacia la derecha. Dos argollas más liberarán un par de enemigos y bajarán el nivel del agua. Vuelve al cruce y toma el camino de la izquierda (hacia el oeste). Una enorme reja te bloqueará el camino y el pequeño ser que habita sobre tu lomo te esperará al otro lado. Busca en la parte inferior izquierda de la reja un pequeño boquete en la pared. Úsalo para llegar hasta el otro lado. Avanza hasta las escaleras en espiral e intenta subir por ellas. Tras fallar el primer salto, cuando vuelvas a intentarlo, Midna (que así se llama el molesto personajillo que llevas encima) te contará como salvar los enormes vacíos entre los tramos de las escaleras. Si el tramo es demasiado grande, podrás cruzarlo caminando sobre la cuerda que une los dos lados. Una vez arriba, elimina a los murciélagos y súbete a los escalones derrumbados del lateral. Podrás usar a Midna para salir de la zona.

CASTILLO DE HYRULE

Avanza por el camino en ruinas en dirección norte. Escucha al ánima atormentada del soldado y continua hacia la izquierda, donde verás una caja sobre una estructura de madera. Empuja la caja hacia el fondo, y úsala para subirte a la estructura de madera. Salta hasta el siguiente tramo en ruinas y continua avanzando en dirección norte. Al final del tramo, a la derecha podrás subir a una plataforma de madera. Desde ahí, llama a Midna para que te ayude a llegar hasta el tejado. Continua por el tejado hasta que llegues a la torre. Dentro, sube las escaleras y cruza la puerta entornada. Verás una escena tras la que tendrás que escapar de la torre.

BOSQUES DE ORDON

Serás transportado al manantial cercano a la aldea de Ordon. Al intentar salir del manantial, Midna te dirá que necesitas una espada y un escudo. Pon rumbo a la aldea. De camino, descubrirás que en tu forma de lobo podrás comunicarte con otros animales

ORDON

Avanza hasta la casa de Sancho y Petra (la del molino de agua). Verás al alcalde hablando con otro aldeano. Si te acercas demasiado saldrán huyendo. Aléjate para que vuelvan a salir y acércate a ellos muy despacio entre las hierbas. Podrás escuchar lo que dicen sobre el escudo, y Midna te dirá como entrar a la casa (si las letras son muy pequeñas, acércate un poco más). A continuación ve a la tienda de Otilia. Desde un lateral, podrás llamar a Midna para que te ayude a subir al tejado. Desde el tejado salta hacia el pilar donde está el marido de Otilia con el águila. Le darás un buen susto y podrás saltar hasta el tejado de la casa. Cuélate dentro y salta a la mesa del centro. Desde ahí podrás llegar al otro altillo. Golpea la pared del fondo (presionando el botón A a la vez que corres) un par de veces para dejar caer el Escudo de Ordon. Cógelo y sal por la ventana. Ahora deberás ir a la casa de la mujer embarazada. Evita la luz y a Moy para llegar de una pieza. En el lado derecho de la casa encontrarás una gallina que te contará que puedes usar la percepción cerca del [illegible] de la casa en busca de un hueco por el [illegible] colarte. Hazlo y coge la Espada de Ordon [illegible] interior de la casa. Con ambos objetos e[illegible] poder, vuelve al manantial que está cerca [illegible] tu casa. Allí conocerás a Latoan, un esp[illegible] que te contará más acerca de recuper[illegible] forma original.

BOSQUE DE FARONE

Sal del manantial y ve en dirección norte. Cruza el puente colgante y entra en las sombras cuando Midna te lo pregunte. Una vez dentro del sombrío bosque, avanza en dirección norte hasta que seas rodeado por un grupo de



AHORA SÍ, BELLO CORCEL
Dispondrás de Epona desde el principio del juego



LA BELLA Y LA BESTIA
Pero... ¿quién es quien?



ZANT Y SU CUADRILLA
Estos tienen la culpa de todo... dales pal' pelo

tres enemigos. Para derrotarlos tendrás que atacarles a los tres a la vez (mantén pulsado el botón B hasta que la oscura energía de Midna abarque a los tres enemigos y suelta el botón B). Sigue avanzando hacia el norte hasta que llegues al manantial. Recibirás del espíritu de luz el Racimo de Luz que deberás rellenar con los 12 fragmentos de Rocío de Luz que poseen los insectos que aparecerán marcados en tu mapa. Los insectos de las sombras sólo serán visibles si usas la habilidad "Percibir". A continuación, la localización de los 16 insectos:

1 y 2: Dentro de la cueva que está a la izquierda del manantial. Mata a los insectos normalmente y recupera las dos gotas de rocío de luz.

3 y 4: Sal de la cueva anterior y gira a la izquierda. Llegarás a la casa del tipo que te dio el candil. Acércate al espantapájaros y llama a Midna para entrar en la casa. Dentro, habla con el tipo para que los insectos salgan a la vista.

5: Sal de la casa y ve a la pared del lado derecho. Golpea la pared para hacer caer al insecto.

6 y 7: Vuelve a la intersección donde una puerta de madera bloqueaba uno de los caminos. Si usas la percepción verás a la derecha de la puerta una zona donde escarbar para llegar al otro lado, y de paso matar a los insectos.

Ahora podrás entrar a la cueva, y para ahorrarte atravesarla, usa la percepción al lado de la primera antorcha que encontrarás. Un agujero te llevará directamente a la salida del otro lado.

8 y 9: Al salir de la cueva verás una zona cubierta por una espesa niebla de un color poco saludable. No entres en la niebla ya que te matará. Sencillamente, golpea la pared del lado oeste para que los insectos caigan al suelo.

10, 11 y 12: Justo a la derecha de donde estaban los insectos anteriores, verás una pequeña rampa hacia la zona de la niebla. Desde ahí podrás llamar a Midna para saltar a través de la niebla. Avanza hasta el borde de la siguiente plataforma y vuelve a llamar a Midna para saltar hasta lo que parece el centro de un enorme tronco. Aquí encontrarás a los insectos.

Hacia el este, saldrás hacia una plataforma donde podrás saltar hasta lo alto de un tronco usando a Midna. Y desde el tronco, hacia la izquierda, otra secuencia de saltos te llevarán a una tercera plataforma atravesando un mar de plantas carnívoras. Procura saltar rápidamente para que las plantas no te alcancen. Aquí verás un enorme tronco que se balancea de lado a lado. Calcula bien el salto para no llevarte un "troncazo" y continua por la siguiente secuencia de saltos. Llegarás al otro lado de la zona de la niebla.

13 y 14: Tras aterrizar, verás que algo remueve la tierra. Usa tu percepción y escarba sobre las sombras que pululan por el suelo. El insecto saldrá a la superficie y podrás matarlo.

Entra en la cueva cercana y continua avanzando en dirección norte. Tras unos cuantos enemigos y un puente con forma de tronco, llegarás al último punto.

15 y 16: Los dos últimos insectos están justo delante, aterrorizando al pobre mono.

Tras recuperar todas las gotas de rocío, volverás automáticamente hasta el manantial de Farone y recuperarás tu forma humana.

Sin tiempo para descanso, deberás poner rumbo al templo del bosque. La entrada está justo delante de donde se encontraban los dos últimos insectos. De camino, haz un alto en la tienda del tipo del candil. Te venderá una botella llena de aceite por 100 rupias, que recomendamos encarecidamente que compres. Si no tienes las rupias, date una vuelta para conseguirlas (además podrás quedarte con la botella vacía para lo que quieras) y te dará la llave de la puerta que bloquea el paso al templo. Abre la puerta y cruza la cueva. Al otro lado, la espesa niebla que cubría la zona no habrá desaparecido. Avanza hasta la plataforma de madera y usa el candil. El pequeño monito (o "monita" más bien) aparecerá y te quitará el candil para abrirte paso. Escolta al pequeño simio hasta el otro lado y recuperarás tu candil... vacío. No te preocupes, continúa por la salida oeste y llegarás a la zona de la pequeña tienda del loro. Compra una recarga (si si, "compra", no "roba"... si no quieres sufrir la ira del loro) y continua en dirección norte. Antes de llegar al templo serás asaltado por un precioso lobo blanco. Esto iniciará una escena donde un esqueleto con armadura te dará algunos consejos y te enseñará una "Habilidad secreta" (golpea al esqueleto una vez para iniciar la "lección"). De vuelta al bosque de Farone, continua por el tronco hasta la entrada del templo. Usa el candil para quemar la tela de araña y accede al interior.

TEMPLO DEL BOSQUE

Según entras al templo deberás eliminar a dos molestos murciélagos. Usa el candil si quieres ver algo. Tras salir al primer espacio abierto, si miras a la izquierda verás una hiedra con un par de insectos pululando por ella. Elimina a los insectos con el tirachinas y trepa por la hiedra. Encontrarás un cofre con 10 rupias en la plataforma superior. Baja, limpia la zona de enemigos y libera al mono (rompe la jaula a espadazos). El mono te invitará a seguirle. Trepa por la hiedra (ojo a los insectos) y abre la puerta. Entrarás a la sala principal del templo. Avanza hacia la plataforma central. Una enorme araña saldrá a tu paso, pero nada que un par de sablazos no resuelvan. En la plataforma central usa el candil para encender las cuatro antorchas y levantar las escaleras. Crúzalas y abre el cofre del tesoro para obtener el mapa del templo. Abre la puerta que te indica el mono y observa la escena. Vuelve a la sala principal y sigue al mono hasta la plataforma central, que se colgará de la cuerda en dirección oeste. Ahora podrás usar al mono a modo de columpio para llegar hasta el otro lado y cruzar a la siguiente zona. A la derecha, elimina al extraño insecto, y cuando se ponga a chisporrotear, rápidamente cógelo y lánzalo contra la pared de roca del fondo. El insecto estallará pasados unos segundos y derrumbará las rocas. Detrás, encontrarás unas cuantas vasijas, y entre ellas, a la Ucayaya y su Ucanene. Estos simpáticos personajes te permitirán salir fuera de la mazmorra en cualquier momento y más tarde volver a entrar directamente a la misma habitación donde estabas. Esto es útil, por ejemplo, para salvar la partida. Si lo haces fuera de la mazmorra, habiendo usado a la Ucayaya, tras cargar la partida volverás a la habitación donde estabas gracias a Ucanene, en vez de continuar desde la entrada de la mazmorra, como suele ser habitual. Volviendo al templo, avanza en la otra dirección posible. Prende fuego a la tela de araña y continua hasta que veas unas plataformas de madera. Salta sobre ellas hasta que llegues a la puerta que da salida hacia el norte. Antes de abrir la puerta, fíjate que a tu izquierda, a lo lejos, hay una puerta con un candado que aún no puedes abrir. Abre la puerta que tienes delante y cruza la siguiente zona cuando la pasarela te lo permita (tarda un rato en volver a girar). Llegarás a una habitación interior con varias de esas pasarelas giratorias con las que aún no podrás hacer nada, y un cofre justo a tu derecha. Abre el cofre para obtener la llave que te permite abrir el candado de hace un momento, a si que vuelve hasta esa habitación, abre el candado y cruza la puerta. Verás que hay un mono enjaulado en lo alto de un poste. Deberás rodar contra el poste un par de veces seguidas para tirar la jaula y romperla. Además, debajo de una de las pasarelas encontrarás un cofre con un puñado de rupias. Para salir de esta sala, usa a los dos monos para balancearte al otro lado del puente. Vuelve a la sala principal, a la plataforma central, y balancéate hacia el este. Prende la tela de araña y abre la puerta. Al otro lado, te esperan unas plantas carnívoras un tanto especiales. Baja la rampa y sube por las escaleras de fondo hasta que veas al primer insecto bomba. Deberás cogerlo (una vez esté chisporroteando) y correr pegado a la pared del fondo hacia la derecha, para lanzar la bomba entre la plataforma de madera y la pared. Si lo has hecho bien, verás como esa enorme planta carnívora se traga la bomba y explota en pedazos. Hecho esto, podrás saltar a la plataforma de delante, pero no sin antes haber cogido otro insecto bomba que deberás lanzar contra la enorme roca que tapona una salida. Si calculas bien el tiempo de la "mecha", la bomba explotará en el aire a la altura de la roca y la destrozará. Cruza por la puerta que acabas de descubrir y baja por las escaleras del lado izquierdo. Rueda contra el tótem que tienes más cerca para dejar caer un cofre con una llave (en el otro tótem hay rupias). No intentes cruzar por el puente de madera. Salta al agua por el lado derecho del puente y nada hasta la otra orilla. Sólo podrás subir a la última baldosa del lado derecho para alcanzar la orilla. Usa el candil para encender las cuatro antorchas y alcanzar al mono enjaulado que podrás liberar usando la llave. Ten cuidado con los gusanos escondidos debajo de las losas. Un paso en falso y estarás volando unos cuantos





ORCOS I - LINK 0
Esta vez te han pillado desprevenido...



PRINCESA DEL CREPÚSCULO
En Hyrule tienen problemas con el suministro eléctrico



PASA DESAPERCIBIDO
Los aldeanos no te darán la bienvenida si te ven

metros en cualquier dirección. Antes de abandonar esta habitación, recuerda trepar por las hiedras que hay al lado de los escalones para recolectar alguna rupia. Vuelve a la sala anterior, y según sales, a tu izquierda, mata a los insectos que trepan por la hiedra. Salta hacia ella y trepa hasta lo alto de la plataforma. Otro insecto bomba te permitirá eliminar a la última planta carnívora de esta zona y descubrir así una pequeña gruta con una porción de corazón. Vuelve a subir hasta la plataforma mas alta de esta habitación y entra por la puerta. Deberás eliminar a una enorme y fea planta carnívora a modo de sub-jefe. La táctica no podría ser más sencilla: atácala en la cabeza hasta que esta se desprenda del resto del cuerpo. En ese momento, busca un insecto bomba y lánzalo al interior de lo que queda de planta. Esta explotará y te dará la llave para que liberes al mono. Ahora que tienes cuatro monos libres, vuelve a la sala principal y sal por la salida norte. Gracias a los cuatro monos, podrás cruzar por el puente que destruyó el Rey Mono. Usa a los monos para balancearte hasta el otro lado y cruza la puerta para enfrentarte al Rey Mono a modo de segundo sub-jefe. Éste también es sencillo. Fíjate que el mono va saltando de tótem en tótem lanzándote plantas carnívoras (es esencial que te encargues de ellas antes de hacer nada más). Cuando el mono se pare sobre un tótem, te lanzará el bumerán, y en ese momento, deberás rodar contra el tótem para desequilibrar al mono y que el bumerán le golpee derribándolo al suelo. Con el mono en el suelo, fija el objetivo sobre él y no pares de atizarle hasta que se levante. Repite este proceso dos veces más para vencerle y quedarte con su bumerán. Para salir de esta habitación, deberás lanzar el bumerán contra el molinillo que hay sobre la puerta unas tres veces. Al cruzar al otro lado, gira a la izquierda y usa el bumerán para hacer girar las plataformas y alinearlas de forma que puedas avanzar hasta la plataforma con el mono enjaulado. Usa el bumerán con la tela de araña para dejar caer la jaula y liberar al mono. Sigue avanzando (deberás alinear más plataformas giratorias) y cruza la puerta para llegar a la habitación de las plantas carnívoras "traga-bombas". ¿Te acuerdas de los gusanos escondidos debajo de las losas? Bien, desde esta habitación podrás llegar a la de los gusanos traicioneros. Usa el bumerán para hacer volar las losas y sacar a los gusanos de sus agujeros para matarlos. Además, podrás apagar las antorchas para hacer descender los escalones y coger el cofre que hay detrás. Obtendrás una pieza de corazón. Ahora, si, vuelve a la sala principal. Si te fijas en el techo, verás un cofre colgando de una tela de araña. Usa el bumerán para bajarlo y obtener la brújula. Con ella sabrás donde está la mazmorra del jefe y el resto de monos encerrados. Si apagas cualquiera de las antorchas, la plataforma norte descenderá revelando una gruta secreta justo detrás. Hazte con un insecto bomba (hay uno justo al lado) y derrumba las rocas para obtener 20 rupias. Desde la plataforma central, ve hacia la salida oeste. Cruza la puerta y ve por el camino de la izquierda hasta las plataformas de madera. Salta al otro lado usando las plataformas y gira a la izquierda para salvar otro hueco gracias a otra plataforma. Verás un puente colgante. Atraviésalo y fíjate en el dibujo del suelo entre los cuatro molinillos de viento. Es el orden que deberá seguir el bumerán para abrir la puerta. Usa el botón Z para fijar el bumerán en varios puntos. Es decir, con el botón B apretado para preparar el bumerán, apunta al primer molinillo y pulsa Z una vez, apunta al siguiente molinillo y vuelve a pulsar Z. Así sucesivamente hasta tener los cuatro. Entonces suelta el botón B. Si lo has hecho correctamente, la puerta se abrirá y podrás hacerte con la llave de la mazmorra del jefe. Ahora, sal por la puerta norte de esta misma habitación. Cruza la plataforma giratoria hasta la siguiente habitación. Usa tu bumerán para hacer girar esta plataforma y poder avanzar en dirección norte. Tras la siguiente puerta, todos los monos que has ido rescatando se reunirán. Avanza hacia el este, en dirección a las hiedras. Deberás alinear dos plataformas más. Escala la primera hiedra y avanza a la derecha para dejarte caer en una plataforma intermedia. Escala la segunda hiedra hasta llegar a la puerta. Crúzala y elimina a los enemigos de esta habitación. A la derecha, verás que una de esas plantas carnívoras gordas bloquea el paso a un cofre. Usa el bumerán para atraer al insecto bomba que hay a lo lejos (hacia izquierda) y lánzaselo a la planta. Abre el cofre, vuelve al centro y sube por la pequeña rampa de madera. Ahora, hazte con otro insecto bomba y calcula el tiempo exacto para que al lanzarlo contra la roca, la bomba explote en el aire y la destruya (es complicado, pero no imposible...). Sube por la hiedra y lanza otro insecto bomba contra la roca que bloquea la puerta. Otro monito libre. Vuelve a la habitación donde se reúnen los monos y cruza la puerta hacia el sur. Sube a la plataforma y hazla girar para acceder a la sala hacia el este. Al otro lado de la puerta, haz caer a las arañas con el bumerán y elimínalas. Usa el candil para quemar la tela de araña que cubre el primer agujero de la izquierda. Tírate y libera al mono. Sube por la hiedra y sal de esta habitación. Ahora, cruza la puerta de la salida oeste (justo al lado opuesto). Encontrarás mas gusanos escondidos bajo las losas. Acaba con ellos y busca un túnel al fondo de la habitación. Este da a un pequeño espacio con una araña. Mátala y sube por la hiedra. Arriba, usa el bumerán con los molinillos para liberar al último simio. Al otro lado, ojo con la planta que cuelga del techo. Ve hacia la plataforma de la izquierda, donde verás un cofre con 20 rupias. Vuelve a la sala central, gira la plataforma y avanza hacia el norte, hacia la sala donde se reúnen los monos. Ahora que todos están juntos, formarán una gran cadena que te permitirá balancearte hasta la puerta del jefe. En una de las tinajas que hay al lado de la puerta, se esconde un hada. Es aconsejable guardarla dentro de una botella, por si las cosas con el jefe se ponen feas. Cuando estés listo, abre el candado y cruza la puerta.

JEFE DE MAZMORRA: BABALANT

PARÁSITO DE LAS SOMBRAS

Este jefe consta de dos fases similares.
Durante la primera fase te atacarán dos enormes cabezas de planta carnívora. Deberás alejarte todo lo que puedas (hacia la puerta), y usar el bumerán. Fija el objetivo en el insecto bomba y luego en una de las dos cabezas. Con esto conseguirás lanzar la bomba directamente a la planta. Cuando hayas eliminado a las dos cabezas comenzará la segunda fase. El insecto bomba ha desaparecido, y para colmo, ha aparecido una tercera cabeza mucho más grande y peligrosa (ojo al chorro de veneno que lanza). Durante unos segundos no podrás hacer nada, pero en cuanto el Rey Mono aparezca, comenzará a balancearse de lado a lado de la pantalla y a servirte bombas. Deberás repetir el proceso del bumerán. Primero fijas la bomba, y luego la cabeza más grande de la planta. Cuando reciba un impacto, la cabeza caerá al suelo y el ojo quedará vulnerable. En ese momento, y a golpe de espada, cébate todo lo que puedas. La planta se recuperará y deberás repetir este proceso, al menos dos veces más.
Tras vencer a Babalant, ganarás un contenedor de corazón y Midna te sacará de la mazmorra. Ahora, el espíritu de la luz te dará una nueva ruta que seguir.

REGIÓN DE ELDIN

En la misma zona dónde el tipo del Candil tiene su tienda, encontrarás una salida hacia la Pradera de Hyrule (hacia el norte). Una vez allí, pon rumbo oeste. Deberás encontrar un camino que se abre paso en esa dirección. Avanza hasta conocer al Cartero errante. Un poco más adelante, encontrarás un acceso al mundo de las sombras. Atraviesa la barrera. Encontrarás la espada de Talo y memorizarás su olor. Usa la habilidad "Percibir" para seguir el rastro del crio. Tres criaturas de las sombras bloquearán tu camino. Usa el ataque con el botón B de Midna para eliminarlas. Descubrirás que el puente que ibas a cruzar ha desaparecido. Usa el portal "N – Bosque de Farone" para ir directamente al lado del puente. Acércate a el y usa a Midna para tele-transportarlo a la "Garganta de Kakariko" en la "Región de Eldin". Con el puente en su sitio, podrás seguir tras el rastro de Talo. Para entrar en Kakariko, deberás escarbar por debajo de la puerta que encontrarás tras cruzar el puente.

KAKARIKO (FORMA ANIMAL)

Tras derrotar a otras tres criaturas de la oscuridad, el espíritu de Eldin te otorgará otro racimo de luz para que recuperes las 16 gotas de rocío esparcidas por la aldea:
1, 2 y 3: Entra en la primera casa que encontrarás viajando hacia el norte desde la fuente del espíritu. Para entrar, rodea la casa hasta



ENERGÍA OSCURA
Devastador ataque especial de Midna



SENTIDOS CANINOS
Podrás ver y sentir aquello que pasa desapercibido



LINK EL CERRAJERO
Eso sí es un negocio, y no andar salvando princesas

que Midna te preste su ayuda. En el tejado, permanece sobre el "parche" del techo. Éste se romperá y caerás dentro. Tras la escena, coge el palo del suelo y enciéndelo. Deberás iluminar todas las velas de las paredes saltando junto a ellas (de plataforma en plataforma) con el palo encendido. Una vez en el sótano, usa tus sentidos para eliminar a los insectos. Sigue hacia el fondo para que Midna te saque de aquí.

4: Midna te guiará hasta el cementerio. Ve al punto marcado en el mapa y, con ayuda de tus sentidos, escarba en el suelo para hacer salir al bicho.

5: Sal del cementerio, y de vuelta en Kakariko, ve casi de frente (hacia el este), y entra en la tienda usando un hueco en el lateral derecho. Dentro, elimina a otro insecto y sal por donde has entrado.

6: Justo al salir, gira a la izquierda. Veras un camino de tierra y una señal que dice "Camino cortado". Sube por el camino y salta hacia el hotel para colarte dentro. En el suelo, frente al horno de leña, podrás coger un palo. Enciende el palo con ayuda de la antorcha de la pared, y con el palo encendido, acércate de nuevo al horno de leña. Cuando se prenda, el insecto saldrá del interior.

7: Sigue explorando la posada. Encontrarás otro insecto en la habitación del segundo piso.

8: En el lado oeste de la aldea, verás una fila de casas. Al lado de la primera, un toldo te permitirá sub al tejado. Salta de tejado en tejado hasta que caigas por el agujero del techo de la tercera casa. Dentro, empuja una caja contra la pared para localizar otro insecto. Sal con la ayuda de Midna.

9: Busca la tienda de bombas. A un lado verás una pequeña casetilla que podrás escalar, y desde ella, acceder a una ventana al interior de la tienda de bombas (corre contra la ventana pulsando el botón A para atravesarla). En el interior, sube al segundo piso y lánzate contra un armario para hacer salir al insecto. Podrás salir de aquí subiendo al mismo armario que acabas de tirar.

10, 11 y 12: Tras salir de la tienda de bombas, avanza escaleras arriba y sigue al insecto hasta la caseta cercana. Entra por un hueco en la pared derecha y coge un palo en el interior para prender fuego a la chimenea. Un insecto saldrá de repente incendiándolo todo. Sal rápidamente por donde has entrado. La casa explotará dejando a la vista tres gotas de rocío.

13: Cerca de la casa destruida hay un camino hacia lo alto de la montaña. Avanza por él, y tras cruzar un puente de madera, cuélate por un hueco en la pared. Accederás al interior de una estructura y encontrarás otro insecto detrás de unas vasijas.

14: Sal por la salida norte de la aldea en dirección a la "Montaña de la Muerte". Sube la pequeña rampa para que Midna te guíe hasta la cima y continua avanzando en dirección norte hasta que llegues a una zona con géiseres. Allí encontrarás al insecto.

Cerca de la zona encontrarás una "Piedra del aullido". Si la escuchas, aprenderás un aullido que te permitirá aprender una nueva técnica. Eso sí, cuando recuperes tu forma humana. Se marcará al misterioso lobo en el mapa para más adelante. Si continuas hacia el norte, te encontrarás con cuatro criaturas de las sombras. Una de ellas está dentro de una especie de laberinto de barreras invisibles. Elimina primero a la criatura del laberinto y luego utiliza el ataque de Midna para eliminar a las otras tres de un golpe.

15: Usa tus sentidos para descubrir un insecto en esta misma zona. Estará subido a la valla, a si que corre contra ella para hacer bajar al insecto y eliminarlo.

16: Sube por los pequeños escalones a la izquierda de la valla y usa a Midna para escalar. Continua avanzando hacia el norte y sube por una fina rampa hasta que Midna te avise de que puedes saltar hasta el nivel superior. Continua avanzando hasta que caigas en una zona repleta de enemigos. Tras derrotarlos, agudiza los sentidos para descubrir y eliminar al último insecto. Volverás automáticamente junto a Eldin y en tu forma humana.

KAKARIKO (FORMA HUMANA)

Tras la escena, pon rumbo a la "Montaña de la Muerte". Avanza hacia el norte y trepa por la red que cubre el enorme muro. Arriba, un enorme goron te embestirá. Es algo más bestia que una cabra, y aunque intentes frenarlo, acabarás en el nivel inferior. Vuelve a Kakariko. Leonardo te está esperando con una solución. Tras hablar con él, ve hacia la fuente donde estaba Eldin. Epona aparecerá de repente un tanto alterada. Móntala y sigue las instrucciones en pantalla para mantenerte centrado sobre la montura. Tras unos segundos, podrás pulsar A para agarrar las riendas. Ahora que tienes un medio de transporte, pon rumbo a Ordon para hablar con Bono, el alcalde, pero antes, para por el lago donde estaba Ilia al principio del juego. Allí aprenderás una nueva técnica.

ORDON

Ve directo a hablar con Bono. Te estará esperando en la puerta de su casa. Tras la escena en la que aprenderás las técnicas del Sumo (si sí, Sumo, has leído bien) y tras vencer a Bono en este deporte, recibirás las Botas de hierro. Tan pronto las tengas en tu poder, vuelve a toda prisa a Kakariko, pero no sin antes hacer una visita a todos los habitantes de Ordon (incluido al triste del granjero). Agradecerán las noticias sobre sus hijos.

KAKARIKO

Nada más llegar a Kakariko verás como los mismos jinetes que arrasaron Ordon se llevan a Iván. Usa la salida norte de Kakariko para ir tras ellos. Céntrate en perseguir al jefe. Deberás adelantarlo, cerrarle el paso, y golpearle tantas veces como puedas (si le golpeas con el ataque circular, harás más daño). Cuando haya perdido toda su armadura, huirá hacia un enorme puente de piedra donde tendrás que enfrentarte sólo contra él a modo de duelo. Corre hacia el enemigo y gira a la izquierda o la derecha en el último momento. Justo al pasar a su lado deberás golpearle. Un par de espadazos y el tenebroso jinete irá a parar al fondo del abismo. De vuelta a Kakariko, y tras la escena, ve a la tienda de la aldea. El bueno de Lalo la ha reabierto y tienen un estupendo escudo Hyliano a la venta por 200 rupias. ¡Cómpralo a toda costa! Armado con tu nuevo escudo, pon rumbo a la Montaña de la Muerte.

MONTAÑA DE LA MUERTE

Sube hasta dónde fuiste arrollado por el goron. En el momento que se tire a por ti, equípate las botas de hierro y pulsa el botón A cuando se te indique. Lanzarás al goron al otro lado del precipicio. Repite este proceso con los goron que se te tiren a lo largo del camino hacia las minas. Continua avanzando hasta que llegues a la zona dónde llueven rocas incandescentes. Verás una escena entre dos goron que te enseñará que puedes saltar sobre ellos para alcanzar zonas elevadas. En cuanto bajes al centro de la zona, una enorme piedra caerá desde un portal de las sombras. No te acerques a ella ya que perderás salud. Acércate a un goron con tu escudo por delante y espera a que este te golpee. En ese preciso momento podrás usar tu espada para aturdirle y que quede hecho una roca. Guarda tu espada y rápidamente súbete al goron. Cuando se incorpore te lanzará por los aires y alcanzarás una zona más elevada. Repite este proceso para avanzar por la enorme montaña. A cierta altura, algunos géiseres no cesarán su actividad. Usa las botas de hierro para poder atravesarlos sin que te tiren al suelo. Si tu salud flaquea, no olvides pasarte por las aguas termales. Unos segundos dentro del agua repondrán tu salud completamente. Tras unos cuantos "gorosaltos" y algún geiser descontrolado, llegarás a la cima de la montaña. Cruza la puerta para entrar a la arena de los Goron dónde deberás librar y vencer a Gorleone para ganarte la confianza de está peculiar raza. Una vez te hagas con la victoria, usa la salida norte para entrar en las minas. Antes de salir, fíjate que al sureste hay una puerta custodiada. Detrás hay un montacargas que se activará usando tus botas de hierro. Este montacargas te llevará a las termas y a la salida rápidamente (deberás empujar las piedras con la marca de la huella para avanzar)

MINAS DE LOS GORON

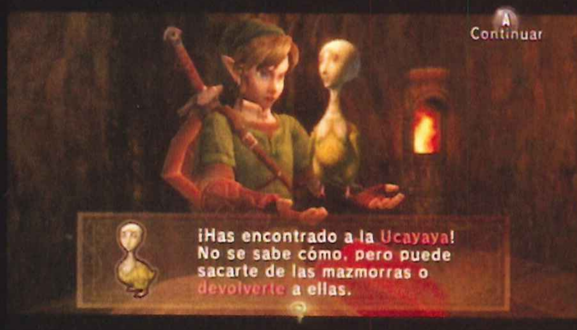
Deberás abrirte camino hacia el norte. Esta primera habitación no es muy complicada de superar conociendo algunas pautas. Destroza con tu espada los maderos que te bloquean el paso. Desactiva las columnas de fuego pulsando los interruptores cercanos con tus botas de hierro. Cuando llegues al final de la sala, a la derecha de la enorme puerta verás una plataforma. Súbete a ella y usa de nuevo las botas para hacer bajar la plataforma y abrir la puerta.

En la gran habitación central verás un enorme imán suspendido en el aire. Avanza hasta la





ABRIENDO CAMINO
El pequeño mono que quiso ser sereno



UCAYAYA
Curioso ser que te permitirá fugarte de las mazmorras



POLITICAMENTE CORRECTO
Una forma como otra cualquiera de decir «no»

plataforma central y baja por la rampa de la izquierda. Coge la llave del cofre y vuelve a la plataforma central. Ahora ve hacia el este. Deberás saltar unas plataformas que giran sobre si mismas. Espera a que se paren y cruza rápidamente. Tras las plataformas giratorias, una puerta cerrada. Usa la llave y cruza a la siguiente sala.

Baja por la rampa metálica, y tras eliminar a los enemigos (los lagartos sólo son vulnerables en su cola) salta de plataforma en plataforma hasta que veas una cadena en el suelo. Tira de la cadena y moverás una lámina de pared que bloqueaba el paso al otro lado. Espera a que las columnas de fuego estén a punto de desaparecer y suelta la cadena para ir corriendo hasta el otro lado y cruzar la lámina. Tendrás que calcular bien el tiempo y los saltos, ya que la lámina recupera su posición original rápidamente.

En la siguiente sala, tírate al agua y ponte las botas para hundirte. Rápidamente, camina hacia el norte y pulsa el interruptor. Activarás un imán y serás atraído por el. Ahora tus botas están imantadas y podrás caminar por el techo y las paredes azuladas. Recorre la roca hasta la puerta.

Entrarás en la habitación de Goramoto. Éste te dará la primera de las tres piezas de la llave que abre la habitación de Goron Kong. Detrás de él encontrarás un cofre con el mapa de la zona y otro con 20 rupias. Sube por las escalerillas y coge el jarrón que se menea para liberar a la Ucayaya. Avanza hacia el oeste y cruza la puerta.

Usa las botas de hierro para caminar por cualquiera de las paredes para alcanzar la siguiente puerta (la pared de la izquierda tiene menos enemigos).

Activa el interruptor y una vez cabeza abajo, avanza hacia el noroeste según tu mapa. Verás una pequeña gruta con un cofre. Contiene un fragmento de corazón. Cógelo y vuelve a trepar al techo. Usa tu mapa para recorrer el laberíntico techo magnético hasta la salida oeste.

Corre hacia la plataforma central y elimina a los enemigos. Pulsa el botón y avanza hasta la pequeña plataforma saliente. Si llevas las botas puestas, cuando el enorme imán pase por esa zona, te atraerá y te llevará a otra plataforma más elevada. Quítate las botas para dejarte caer. Elimina a otro puñado de monstruos y vuelve a pulsar otro botón. Repite el proceso con el imán-grúa y cruza la siguiente puerta.

En la habitación inundada, acaba con los bichos antes de lanzarte al agua. Nada hasta el extremo noroeste de la sala y usa las botas. Podrás coger una llave del cofre que hay en el fondo. Vuelve a la superficie y nada hasta el extremo sureste de la sala. Vuelve a usar las botas y empuja el bloque que tapa el hueco en la rejilla. Entra dentro de la rejilla y quítate las botas para salir a la superficie e ir a tierra firme. Pulsa el botón y ve con las botas puestas hasta el flujo magnético recién creado. Camina hasta la plataforma metálica y déjate caer. Pulsa otro botón, y con las botas puestas, salta desde la plataforma con la rejilla en el suelo hacia el nuevo flujo magnético. Recorre el camino de la pared y déjate caer cuando llegues al final. Verás un cristal azul sobre un pedestal. Golpéalo para abrir la puerta del extremo norte. Salta al suelo y rápidamente cruza la puerta. Al otro lado, usa las botas para subir por la pared este. Ve a la derecha para coger un fragmento de corazón. Vuelve a escalar la pared este y ahora ve hacia la izquierda. Podrás cortar la cuerda del puente levadizo con tu espada y llegar hasta la puerta cerrada. Ábrela y cruza al otro lado.

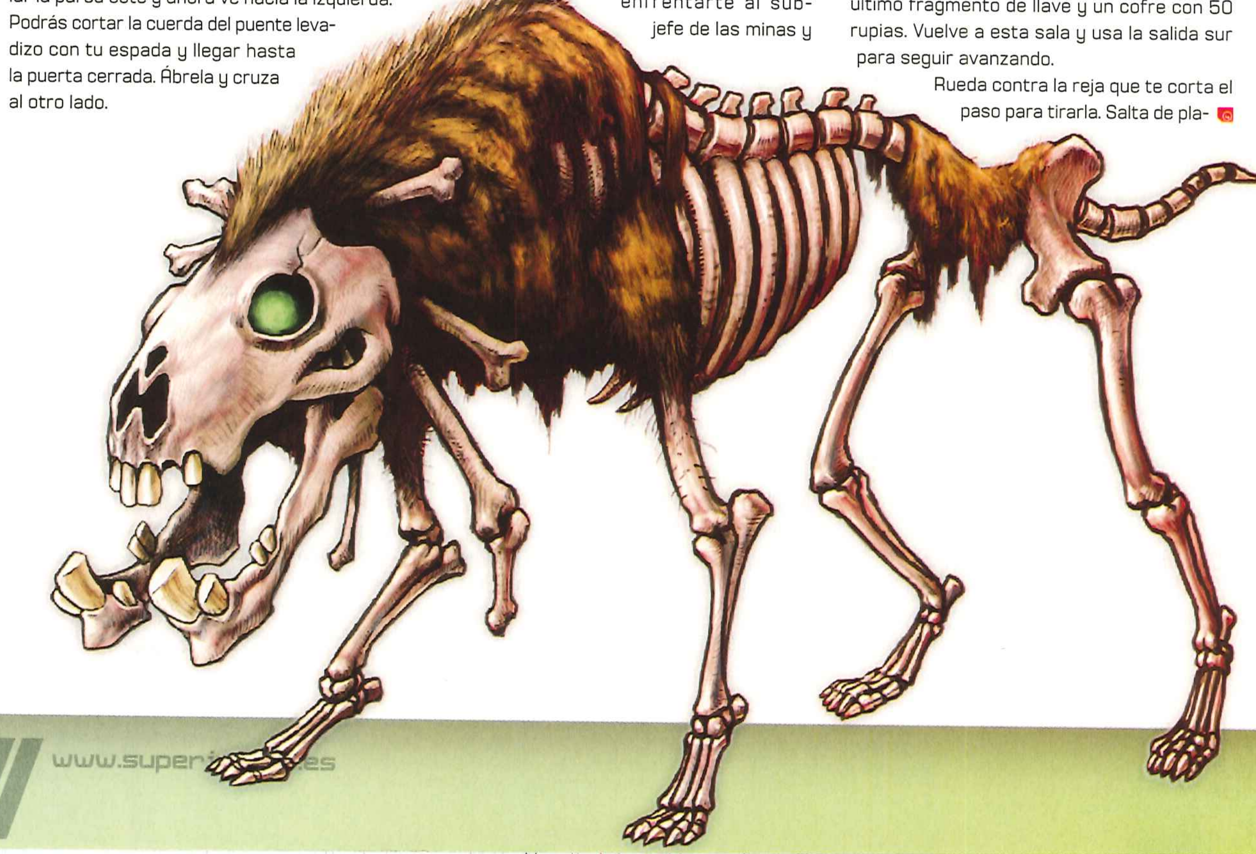
La zona está infestada de molestos arqueros. Corre ignorándolos hasta el centro (más o menos) de la habitación y gira a la derecha. Encontrarás un cofre con una llave entre una rejilla y unas cajas. Ahora, por donde has venido, sigue todo hacia el oeste y cruza la puerta cerrada con la llave que acabas de coger.

Salta con cuidado la plataforma giratoria y sube hasta la enorme plataforma. Verás que por una cara tiene un punto magnético y por la otra tiene tres puntos. En lado con tres puntos es más seguro, a si que espera a que esté hacia arriba y cruza corriendo hasta el primer (incluso segundo) punto magnético y activa las botas. Cuando la plataforma gire no caerás. Cuando vuelvas a estar "al derecho", avanza hasta el final de la plataforma y cruza la puerta. Gambagor te dará otra pieza de la llave. Desvalija la cueva del pobre anciano (solo hallarás 10 rupias) y sube por la escalera para salir al nivel superior de la habitación anterior.

Justo al salir, a la derecha, un camino magnético te llevará hasta la salida sur de la habitación. Cruza la puerta para enfrentarte al subjefe de las minas y guardián de una poderosa arma. Para vencerle, deberás comenzar el combate golpeando con tu escudo al enorme Goron. Cuando se descubra (bien por tu golpe con el escudo o bien porque se esta preparando para atizarle), atácale con tu espada hasta que caiga de espaldas. En ese momento el Goron rodará hacia ti. Ponte las botas, pulsa Z para mirar hacia el enemigo y prepárate para pulsar el botón A. Si lo haces a tiempo, cogerás a tu enorme contrincante y lo lanzarás a la lava. Repite el proceso tres veces para vencerlo.

Avanza hacia la habitación sur para coger del cofre el Arco del Hérore. Usa el arco para romper la cuerda del puente levadizo que está justo delante del cofre. Cruza el puente hasta una habitación rodeada de torres. Camina derecho hasta la torre del fondo hasta que ésta se active. En ese momento, usa tu arco para colocar una flecha en el centro de su ojo rojo. Con esto se activarán el resto de torres y deberás igualmente desactivarlas. Con las torres fuera de servicio, acércate al lado este de la sala y aparta la torre arrastrándola. Detrás hallarás un cofre con la brújula. Justo al otro lado te espera el último anciano, con el último fragmento de llave y un cofre con 50 rupias. Vuelve a esta sala y usa la salida sur para seguir avanzando.

Rueda contra la reja que te corta el paso para tirarla. Salta de pla-





CORREO AMBULANTE
Ni corriendo te vas a librar del dichoso spam



UN ATUENDO DIGNO
Te costará deshacerte de los trapos de granjero...



CURVA DE LA FELICIDAD
Entre bomba y bomba, pincho de tortilla...

taforma en plataforma, con cuidado de que los insectos ígneos no te prendan fuego (si ardes, rueda por el suelo para apagarte) hasta que llegues al interruptor que hay pasando la puerta cerrada. Antes de pulsar el interruptor, usa tu arco para acabar con un lagarto que hay en el techo. Ahora si, activa el campo magnético y avanza por el techo hasta que veas la gruta con el cristal azul. Usa el arco para golpear el cristal y abrir la puerta. Déjate caer al suelo y cruza la puerta.

A la derecha, verás un cofre con algunas rupias, y un poco mas adelante, un puente levadizo levantado. Corta la cuerda con el arco y cruza el puente. Activa el interruptor y deja que el imán te lleve hasta el otro lado. Cruza la puerta hacia el norte y continua avanzando en esta dirección hasta que llegues a la zona donde un montón de molestos arqueros te atacaban a distancia. Cuando llegues a esa zona, quédate parado en la entrada (puede que necesites avanzar unos pocos metros) y abate a todos los enemigos con tu arco. Avanza hasta la cornisa donde conseguiste la llave y elimina las dos torres. Mueve la torre para descubrir un camino oculto. Sube al nivel superior y elimina a otro puñado de enemigos con tu arco. Avanza rodeando un enorme pilar para descubrir un interruptor. Púlsalo para activar la grúa. Verás un hueco en la valla frente a ti. Salta por el hueco hasta el balcón inferior y ponte las botas. Espera a que el imán te recoja y te atraiga. Pegado al imán, prepárate para cortar la cuerda de otro puente levadizo. Una vez desplegado el puente, déjate caer sobre el. Antes de cruzar la puerta que tienes a la vista, ve en dirección opuesta, hasta el fondo. Verás un montón de cajas y jarrones. En uno de los jarrones hay un hada. Si tienes una botella vacía es muy recomendable que te lleves esta pequeña ayuda curativa. Cruza la puerta del extremo opuesto. Al otro lado, cruza la plataforma metálica, elimina a los enemigos a distancia y rompe la cuerda de otro puente levadizo. Baja al nivel inferior y cruza todo el camino en dirección sur hacia la mazmorra de Goron Kong.

JEFE DE MAZMORRA: PYRUS
DEMONIO ÍGNEO DE LAS SOMBRAS

Para derrotar a este enorme Goron "quemado", deberás comenzar por lanzar una flecha al ojo rojo que brilla en su cabeza. Quedará aturdido y podrás acercarte a coger una de las cadenas que arrastra por el suelo. Aléjate un poquito con la cadena a cuestas (sin que se tense) y rápido ponte las botas. Ahora si, aléjate hasta que se tense la cadena. Pyrus caerá golpeándose con una columna y quedando fuera de combate durante unos segundos. Aprovecha este momento para atacar sin piedad al punto débil de su cabeza. Repite este proceso tres veces para vencer al demonio y liberar a Goron Kong de su mal. Obtendrás otro corazón y otra pieza de sombra fundida. Vuelve a Kakariko.

KAKARIKO

Visita la tienda de bombas para conseguir un pack especial. Un saco para llevar bombas, cargadito de éstas, por 120 rupias. Con las bombas en tu poder, ve hasta la fuente del espíritu y mira hacia arriba a la izquierda. En lo alto de una montaña verás tres rocas juntas. Dispara una flecha combinada con una bomba para hacer estallar las rocas y liberar una pieza de corazón. Usa el bumerán para atraer el preciado ítem. Justo debajo, al nivel del suelo, otra roca tapa una entrada. Esta entrada te lleva hasta un enorme agujero inundado. Tírate al agua y usa las botas para hundirte. Abajo te espera un cofre con otra pieza de corazón. Vuelve a la tienda de bombas y habla con el Goron para que te impulse hasta el tejado de la tienda. Avanza montaña arriba hasta que veas a otro Goron. Pídele que te impulse hasta la azotea. Habla con Talo para iniciar un juego de puntería. Si ganas recibirás una pieza de corazón. Acto seguido ve a la tienda de Lalo y compra, por la módica cantidad de 100 rupias, un Ojo de águila. Por si solo actúa como unos prismáticos, pero si lo combinas con el arco, obtendrás una poderosa arma de precisión a largo alcance. Una vez hayas terminado tus "quehaceres" en Kakariko, monta en Epona y usa la salida noroeste para ir a la pradera de Hyrule.

PRADERA DE HYRULE
REGIÓN DE LANAYRU

A la salida de Kakariko, justo antes de abandonar la zona rocosa, verás unas rocas sospechosas a la izquierda, bloqueando un camino. Si dinamitas las rocas, subes por la rampa hasta la hiedra y completas el recorrido, darás con un cofre con otra pieza de corazón.

Cabalga en dirección norte y cruza el puente de piedra. Al otro lado, deberás dinamitar unas rocas. Al hacerlo, un trozo del puente es teletransportado al mundo de las sombras y tres criaturas vendrán a hacerte una visita. Si las quieres eliminar, hazlo con el ataque circular, sino, puedes pasar de ellas.

Continúa hacia el norte hasta que des con una de esas tenebrosas barreras. A tu orden, Midna te meterá de nuevo en el mundo de las sombras y volverás a ser un lobo. Si continuas por el sendero, encontrarás el bolso de Ilia. Memoriza su olor para poder seguir su rastro, que tras recorrer medio mapa, te llevará a la ciudadela de Hyrule y de allí a la tasca. Podrás comprobar que Ilia sigue de una pieza, y que unos soldados andan discutiendo sobre un problema en el lago. Fíjate en el mapa para marcar tu próximo destino y sal de la ciudadela por el este. Consulta tu mapa para localizar el camino hacia el punto recién marcado. Continua viajando hacia el este hasta que llegues al enorme puente de Hylia. Al tratar de cruzarlo caerás en una emboscada. Súbete rápidamente a la caja, salta a la barandilla del puente y tírate al vacío.

REINO ZORA

Una vez abajo, nada hasta la orilla, escucha a los soldados Zora y al tipo junto a la casucha del fondo. Verás un monstruo merodeando la zona. Ve a por él. Te atacará montado en un enorme pajarraco. Esquiva las flechas y espera a que el pájaro baje a atacarte para lanzarte sobre él (usa el ataque Z + A). Cuando el jinete caiga, remátalo. Midna tomará las riendas del monstruo y te llevará hasta el corazón del río. Deberás guiar al pajarraco apuntando con tu mando en la dirección en la que quieres ir. Cuidado con las piedras y las flechas, y por supuesto, ten cuidado con no chocarte. Una vez arriba, ve hacia la casa y usa el puente para saltar al nivel inferior. Sigue el camino helado hasta la siguiente zona. Al final, un pequeño montículo de nieve te servirá para, con ayuda de Midna, trepar por la cascada helada. Ten cuidado con los trozos de hielo que se desprenden. Si ves alguno menearse, espera a que caiga antes de saltar. Tras escalar la cascada, avanza hacia el norte, hasta el trono Zora. Aparecerán tres criaturas de las sombras. Elimina primero a la que se oculta tras la barrera, y luego acaba con las otras dos al mismo tiempo (recuerda, mantén pulsado el botón B para usar el ataque de Midna). Si usas tus sentidos, verás un montón de Zoras congelados bajo el hielo. Usa los portales de tu mapa para teletransportarte a la Montaña de la Muerte. Allí, el enorme monolito que cayó del cielo te servirá para ayudar a los Zoras. Con el hielo derretido, tírate al agua, y sal de la zona saltando cascada abajo. La corriente te llevará directo ante la entrada a la fuente del espíritu. Cruza la cueva y habla con el espíritu al otro lado. Deberás encontrar las gotas de rocío de luz del último espíritu encerrado:

1: Según sales de la cueva, el bicho huye por el puente de madera. Síguelo y mátalo.

2: Ve hacia la casa de Tobias (esa que flota en medio del lago). De camino, te atacarán tres criaturas de las sombras. Elimínalas como de costumbre y ve a la parte trasera de la casa y hazte con la segunda gota de rocío.

3: Vuelve por el puente de madera y busca un camino de piedra que sale de la isla donde aparecieron las criaturas de las sombras. Podrás saltar de roca en roca hasta alcanzar una zona más elevada (mira tu mapa).

4: Lánzate al lago y nada hasta la zona oeste. En pequeño pedazo de tierra, cerca de la montaña, encontrarás otro insecto. Hazte con la gota de rocío y acércate a la orilla, junto a las hierbas que te permiten silbar como humano. Como lobo, podrás aullar para llamar al pájaro.

5, 6, 7 y 8: Usa tus sentidos en cuanto tengas el control del pájaro. Deberás volver a recorrer la gruta, pero esta vez deberás eliminar a los cuatro insectos que verás por el camino. Sencillamente fíjalos con el botón Z y lánzate a por ellos con el botón A cuando no estén chisporroteando.

9: Al llegar arriba, habla con la chica que está sentada junto a la cabaña. Aparecerá otro insecto.

Antes de seguir avanzando, busca una piedra del aullido que hay al norte de la cabaña (ahora podrás cruzar al otro lado usando el puente de madera).

Escucha la piedra y aprende el





DURO ENTRENAMIENTO II
¿Que Heroe no se maneja en este milenario arte?



MIRA ANTES DE CRUZAR...
Y sobre todo, comprueba que el orco este en verde



SONRISA PROFIDEN
Hay que lavarse los dientes entre humano y humano

aullido. Mas adelante aprenderás una nueva técnica. A la izquierda de la piedra, podrás seguir avanzando por un sendero que bordea el cauce del río. Avanza hasta la siguiente zona.

10 y 11: En la región de los Zora, verás dos insectos en mitad del lago. Acércate y súbete a las hojas para atacarlos desde ahí. No les podrás hacer nada desde el agua.

12: Nada hasta la orilla oeste del lago. Podrás alcanzar tierra firme cerca de la cascada. Sube por el camino y escarba si es necesario para hacer salir al insecto.

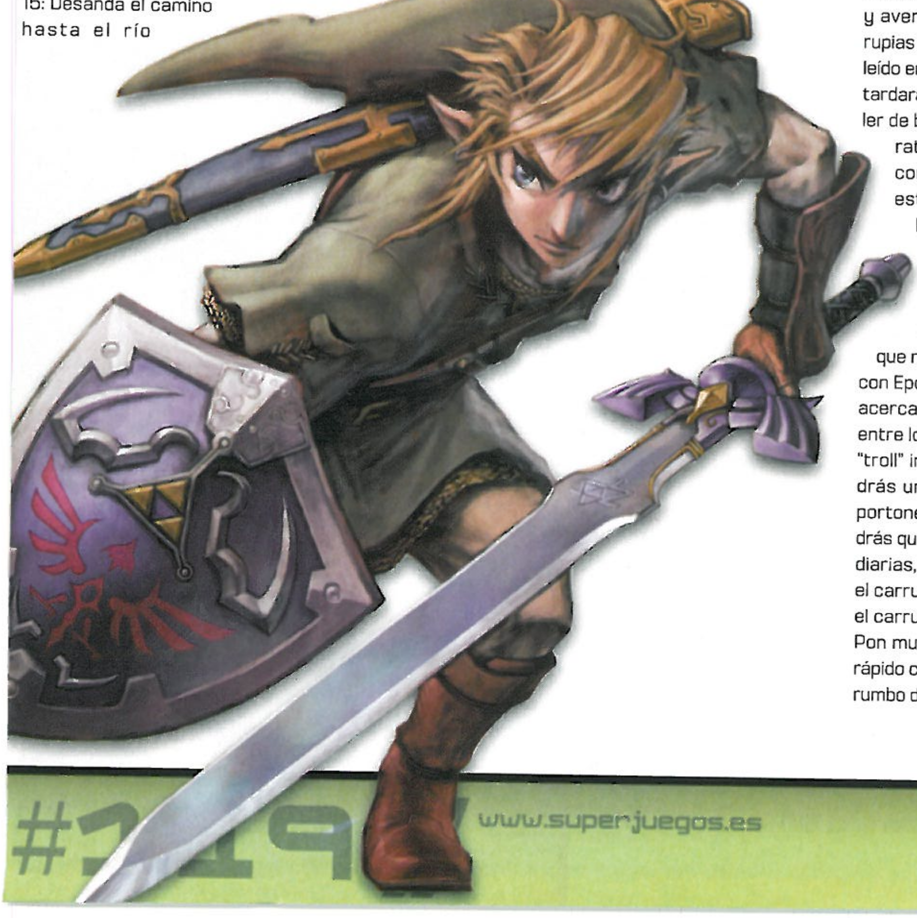
13: Nada hacia el lado este y, cerca de la entrada aún congelada, comienza a escalar la pared (Midna te hará saber donde puedes saltar). Sigue ascendiendo hasta que veas un camino formado por rupias. Sigue el camino para llegar hasta el insecto.

14: Lánzate al agua para volver a retomar la zona de escalada. Sigue hasta alcanzar la cima y llegar a la habitación del trono. Encontrarás al insecto en la pared oeste. Golpea la pared para hacer bajar al insecto.

15: Desanda el camino hasta el río Zora, y desde ahí, lánzate al agua por la zona sureste. La corriente te llevará hasta la pradera de Hyrule. Pon rumbo a la Ciudadela para localizar al penúltimo insecto enfrente de la entrada de la tasca de Telma, entre unas cajas. Aún podrás seguir el rastro de Ilia para localizar la tasca rápidamente.

16: Usa a Midna para ir hasta el lago Hylia usando el teletransporte. Lánzate al agua y ve al punto señalado en el mapa. Verás unas tablas flotando. Usa tus sentidos y el enorme insecto aparecerá. Esquiva sus ataques y aprovecha el momento en el que está suspendido delante de ti para atacarle. Tras tres ataques, el bicho caerá de espaldas al agua. Salta sobre su panza y utiliza el ataque de Midna para dañar todos sus puntos vitales a la vez.

Una vez recuperado todo el rocío volverás automáticamente a la cueva del espíritu. Tras la escena. Date un chapuzón en el agua. Si buscas bien encontrarás un par de cofres.



SANTUARIO DEL LAGO (PREPARATIVOS)

Antes de poner rumbo al santuario, deberás conseguir algunos objetos indispensables. Sal de la cueva y sigue hacia el puente de la derecha. Tendrás que hablar con Tobias (el de la casucha), para que te "dispare" fuera del lago. Serán 10 rupias por el servicio. Una vez arriba, si quieres conseguir una pieza de corazón, habla con Jeremias para probar su atracción. Consiste en tirarse desde lo alto agarrado a un Cuco (una de esas gallinas que pululan por el suelo). En el lago, hay una serie de plataformas en forma de pirámide. Cada piso tiene un premio distinto (100 rupias, contenedor de corazón, 50 rupias, etc...). Si te dejas caer en el momento preciso, podrás aterrizar en el piso mas alto de la pirámide y llevarte todos los premios. Cuando te canses de planear en Cuco, pon rumbo a la Ciudadela, pero antes de entrar, busca al lobo dorado. Aprenderás una nueva técnica.

Entra en la Ciudadela y recórrela entera. Podrás entretenerte con algunos mini-juegos y averiguar como conseguir una bolsa para rupias más grande. Además, como bien habrás leído en las cartas que si no has recibido ya, no tardarás en recibir, la zona de pesca y de alquiler de barcas del río Zora vuelven a estar operativas. No debes dejar de visitarlas para conseguir "explosivas mejoras". Cuando estés listo, ve a la Tasca de Telma. Tras la escena deberás escoltar el carruaje de Telma hasta Kakariko. En el puente te espera uno de esos monstruosos jinetes. Además, esta vez ha aprendido la lección y lleva escudos, por lo que no podrás atacarle con la espada. Carga con Epona a toda velocidad y cuando te estés acercando a tu enemigo, colócale una flecha entre los dos escudos. Al segundo flechazo, el "troll" irá a parar al fondo del abismo. Obtendrás una llave que te servirá para abrir los portones hacia Kakariko. Por el camino, tendrás que defender el carruaje de flechas incendiarias, jinetes y pajarracos bombarderos. Si el carruaje se incendia, usa el bumerán sonre el carruaje previamente fijado con el botón Z. Pon mucho ojo a los pájaros, y elimínalos tan rápido como puedas. Sus bombas cambiarán el rumbo del carruaje y comenzarás a dar vueltas en círculos. Una vez llegues a Kakariko estarás a salvo.

Tras la escena se te aparecerá el espíritu de Rutela, que deberás seguir hasta el cementerio. Allí recibirás el Traje Zora. Con el podrás moverte libremente bajo el agua pero serás mas vulnerable al fuego y al hielo. Vuelve al pueblo y ve a la tienda de bombas. Deberás comprar las bombas submarinas en la tienda de Don Mechas. Si no puedes llevar los dos tipos de bombas, vende las normales y compra las submarinas. Funcionan exactamente igual, a diferencia de que las submarinas lo hacen debajo del agua también. Vuelve a la tumba del Rey Zora y sumérgete usando el traje zora y las botas de hierro. En el fondo, verás una roca tapando un camino azulado. Dinamita la roca y llegarás directamente al Lago Hylia. Nada hasta el punto negro en tu mapa y desciende hasta lo más profundo. Verás que la entrada al templo está bloqueada por una roca, y justo debajo, en el suelo, otra pequeña roca deja asomar minúsculas burbujas. Deberás poner una bomba para liberar la corriente de burbujas, y sobre esta corriente, poner otra bomba para que ascienda y destroce la roca que bloquea el paso.

SANTUARIO DEL LAGO

Avanza por el túnel submarino hasta la entrada del templo. Verás una puerta cerrada y un asa colgada del techo. Si te cuelgas del asa, abrirás la puerta. Deberás estar atento a este tipo de mecanismos durante el transcurso del templo, ya que los verás más veces. También encontrarás unas babosas que podrás meter en botellas vacías una vez las hayas matado. Cada color es un efecto diferente: Los rojos y los azules recuperan salud, los amarillos sirven de combustible para el candil, y los violetas pueden dañarte.

Cruza la puerta. Deberás usar tus flechas explosivas para hacer que las estalactitas caigan al agua y te creen un punto de apoyo. Apunta a la zona más ancha de la estalactita.

Avanza hasta la siguiente sala y entra en la sala circular. Aquí podrás hacer girar las escaleras para acceder a ciertas zonas. Comienza bajando las escaleras y avanzando hasta el extremo sur de la sala. Cuélgate del asa



DURO ENTRENAMIENTO III
El anciano maestro que se cansó de esperar...



LA GUARDIA «HYRULIANA»
«Para lo que usted necesite... pregunte por allí...»



¡AHI VA! ¡LOS DONUTS!
Ilia no sabe lo que es perder la memoria de verdad

y sube por las escaleras. Ahora avanza hasta el extremo este. Vuelve a colgarte del asa, baja las escaleras y gira a la derecha para encontrar el mapa del santuario. Usa la salida oeste del nivel inferior para continuar tu camino (la puerta que está al lado del cofre con el mapa).

Cruza el puente hasta la siguiente sala. Usa las flechas explosivas para tirar dos estalactitas más. A la derecha, entra en la cueva y baja por el pasillo hasta un pilar con una hiedra. Escala la hiedra y rodea el pilar. Al otro lado, una estalactita caída debería estar subiendo y bajando sobre un geiser. Usa la estalactita para alcanzar la plataforma al otro lado y obtener una llave del cofre.

Vuelve a la sala circular y gira las escaleras para alcanzar la salida superior oeste. A la izquierda de la puerta cerrada con llave, encontrarás a la Ucayaya. Abre la puerta cerrada y cruza el puente al otro lado. En esta sala, rompe la estalactita más cercana a la hiedra para poder escalarla y llegar hasta el muro superior. Desde ahí, salta sobre el asa para abrir la puerta que hay abajo. Déjate caer, continúa por el pasillo y entra por la primera puerta hacia el sur.

Salta sobre el engranaje y elimina al hombre lagarto. Sal por la salida suroeste de la sala y gira a la izquierda para encontrar una llave dentro de un cofre. Vuelve, sal de la sala del engranaje y gira a la izquierda. Dinamita la roca y cruza la puerta. Al otro lado, un enemigo se esconderá dentro de una burbuja. Usa una flecha explosiva para reventar la burbuja y eliminar al bicho. Usa la llave con la puerta cerrada.

A la derecha, verás una hiedra. Salta al nivel inferior, trepa por la hiedra y sube por la rampa en espiral hasta que llegues frente a un arco. Sube por las escalerilas laterales del arco y salta hacia el asa para abrir una compuerta y inundar la zona. Baja de nuevo la nivel inferior y nada hasta la estatua del pez. Podrás activar otro asa para abrir otra compuerta. Sigue la corriente de agua hasta la sala con el enorme engranaje en el suelo. Salta al nivel inferior y avanza hacia el lado este. Escala la pared y sube a una plataforma móvil para llegar hasta la puerta norte. Crúzala y gira a la izquierda. Encontrarás un cofre con una llave.

Vuelve a la sala con las plataformas móviles, sube a otra plataforma y ve hacia la puerta oeste. Al otro lado, usa la llave para abrir la puerta cerrada.

Avanza por el pasillo inundado usando las botas. En el fondo, si exploras los laterales, encontrarás bombas y rupias. Cruza todo el pasillo, y en la siguiente sala, quítate las botas para ascender a la superficie y salir a la mazmorra del sub-jefe.

Cuando Midna te lo indique, mira al techo. Una enorme sapo caerá y comenzará a atacarte. En primer lugar, deberás acabar con todos los renacuajos. Usa el ataque circular para alivar un poco la tarea. Cuando los hayas eliminado, el sapo tratará de aplastarte. Esquívalo y se golpeará contra el suelo revelando su punto débil, la lengua. Atácala sin piedad. Cuando se levante, el sapo gruñirá. Aprovecha para colocarle una flecha explosiva en la garganta. Esto hará que vuelva a ser vulnerable. Repite el proceso desde el principio un par de veces más para vencer al sapo y hacerte con el ítem Zarpa. Con el podrás engancharte en lugares lejanos, quitarles las armaduras a los enemigos o hacerlos vulnerables o colgarte del techo. Cuando estés apuntando con la Zarpa, el cursor cambiará cuando puedas interactuar con algún elemento.

Sal de la sala colgándote de la argolla que hay sobre la puerta. Está se abrirá y podrás pasar. Vuelve a la sala redonda central (dónde las escaleras giratorias). Ve a la zona inferior este (recuerda que ahora puedes saltar por encima de las vallas usando la Zarpa con la hiedra del techo) y usa la Zarpa para golpear el interruptor que hay frente a la puerta. La escalera girará y el agua cruzará la puerta este. Haz tú lo mismo.

Al otro lado, avanza hasta el borde, y usa la Zarpa para colgarte de una argolla en el enorme engranaje central. Queda ligeramente hacia la izquierda. Desde ahí podrás descolgarte hasta un cofre con bombas submarinas. Cógelas y vuelve a usar la Zarpa con la hiedra que queda hacia el norte. Rodea el pilar por la piedra y apunta hacia el enorme pilar central. Vuelve a escalar la hiedra hasta la plataforma y realiza un último salto hacia la hiedra norte. Cruza la puerta hacia el norte.

A la derecha, sobre el geiser, verás una estalactita. Tírala y sube a ella para que el geiser te permita ascender y pasar al otro lado. Salva el siguiente escalón usando la Zarpa con la argolla sobre la puerta.

A la derecha del enorme muro que bloquea el paso, en el techo, verás una hiedra. Usa la Zarpa para agarrarte a la hiedra y pasar al otro lado. Tírate al agua y trepa por la hiedra de la derecha. Sube por la rampa en espiral. Deberás salvar las partes derrumbadas haciendo buen uso de la Zarpa. Arriba, sube por las escalerillas a lo alto del arco y activa el asa. Usa la Zarpa para agarrarte de la argolla que hay al fondo y coger la brújula del cofre. Sigue la corriente hasta el nivel inferior, y sube a la estatua del pez. Cuélgate del asa para abrir una nueva compuerta y sal de la zona de la misma forma que has entrado. Toma la puerta de la izquierda y pon rumbo a la sala central.

En la sala central, sube por las escaleras (necesitas las botas) y desde arriba, apunta con la zarpa hacia el techo. En el centro, verás una especie de lámpara colgada. Sube hasta ella y encontrarás una pieza de corazón. Tírate al agua y sal por la salida este del piso inferior. Cruza la siguiente sala saltando a una de las plataformas del primer engranaje. De ahí salta a un pilar central, y usa la Zarpa para engancharte a una argolla del segundo engranaje. Permanece colgado hasta que te puedas soltar sobre la plataforma al este. Cruza la puerta.

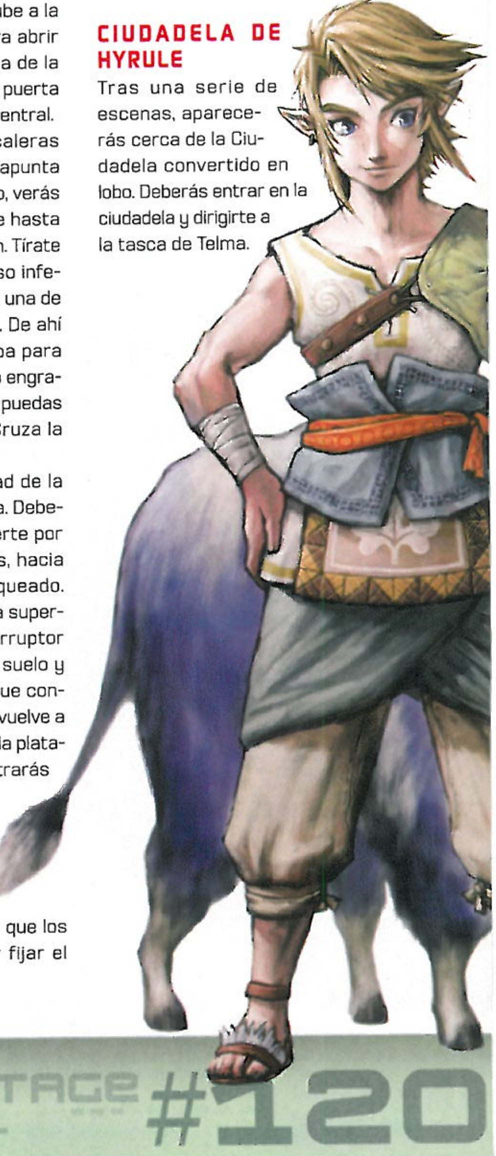
Tírate al agua y busca, hacia la mitad de la sala, un hueco bloqueado por una roca. Deberás reventar esta roca pero no meterte por el hueco. Si desciendes un poco más, hacia el sureeste, verás otro agujero bloqueado. Revienta la roca, cruza y asciende a la superficie. Cruza la puerta y activa el interruptor del techo. Se abrirá un agujero en el suelo y podrás caer justo encima del cofre que contiene la llave de la mazmorra. Cógela y vuelve a la sala central. Tírate al agua y sube a la plataforma que está al mismo nivel. Encontrarás la puerta hacia la mazmorra del jefe.

JEFE DE MAZMORRA: OCTÓPULO
BRANQUIOSAURIO DE LAS SOMBRAS

Este jefe ya es algo más complicado que los anteriores. Deberás comenzar por fijar el objetivo en el ojo que se mueve por los tentáculos del jefe, y cuando lo tengas localizado, usa la Zarpa para atraer hacia ti el ojo. En ese momento podrás atacarle. Ten cuidado de no acercarte demasiado al monstruo o te succionará. Repite este proceso dos veces más y revelarás la auténtica forma del monstruo. En este punto, tendrás que nadar lo más cerca posible de la nuca de Octópulo, fijar el objetivo en el ojo del lomo y usar la Zarpa para agarrarte a el. En este momento deberás atacarle sin cesar. Repite este proceso dos veces más para acabar definitivamente con el enorme monstruo marino.

CIUDADELA DE HYRULE

Tras una serie de escenas, aparecerás cerca de la Ciudadela convertido en lobo. Deberás entrar en la ciudadela y dirigirte a la tasca de Telma.



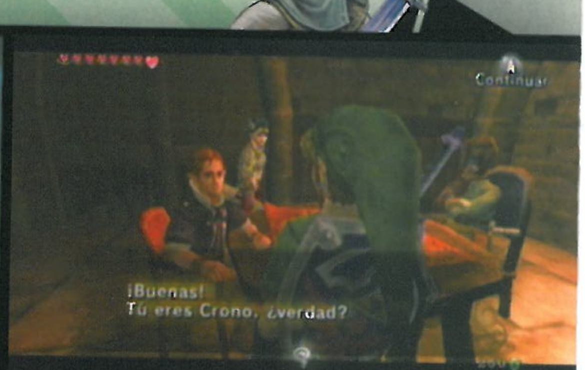




EL PRINCIPE ZORA
La realeza de Hyrule, en general, no lo lleva bien



NO CABREES A TELMA
Y por lo que más quieras, ¡mira hacia arriba!

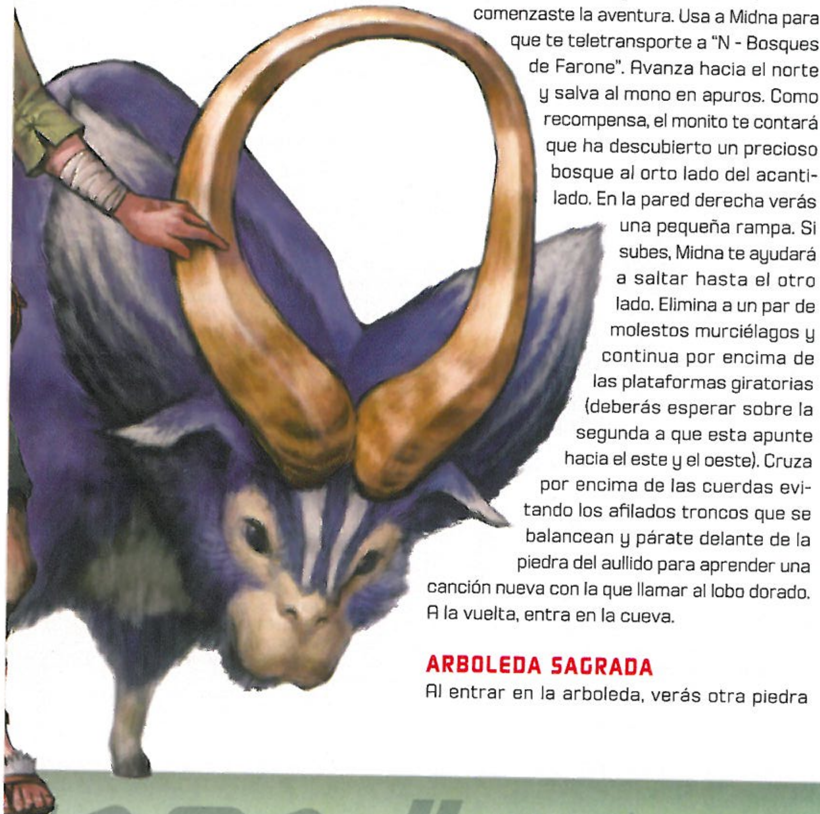


INTREPIDOS AVENTUREROS
Asiduos a la taberna de Telma... ¡así se salva un reino!

No serás bienvenido debido a tu aspecto, pero Louise, la gata de Telma, te ayudará a buscar un camino alternativo. Empuja la caja contra el muro de cajas para trepar por la ventana. Dentro de la tasca, deberás caminar sigilosamente y sin tirar los jarrones. Cruza al otro lado caminando sobre las cuerdas que unen las secciones.

En la siguiente sala deberás eliminar a un fantasma. Usa tus sentidos para verlo, y atácale sin piedad. Al vencerlo recuperarás un Alma de espectro. Si hablas con Giovanni, te explicara lo que sucede con esas almas y te pedirá que recuperes 20 de ellas (repartidas por todo Hyrule). Esto iniciará un nuevo mini-juego que podrás completar en cualquier momento a lo largo de toda la aventura. Cuando tengas las 20, vuelve aquí y Giovanni te recompensará. De momento, usa la salida que se acaba de abrir.

En las cloacas, busca la cadena con el asa y tira de ella. Se abrirá una compuerta. Sigue la corriente hasta tierra firme. Acaba con las dos arañas y usa el palo que hay en el suelo para incendiarlo y con el quemar las telas de araña. Usa el mismo palo para encender las antorchas de la zona. Sigue hacia el norte, hasta que veas una enorme puerta de piedra. Gira a la izquierda, sube por la zona derrumbada. Necesitarás quemar otra tela de araña. Al otro lado, sigue hasta el final del camino y usa tus sentidos para encontrar donde escarbar para salir. La siguiente zona debería sonarte. Gira hacia la izquierda y sube por las escaleras en espiral. Ahora Midna no podrá ayudarte a si que tendrás que apañarte pasando por encima de las cuerdas hasta llegar a la parte superior, dónde saldrás a los tejados. Recorre el camino hacia la torre de la misma manera que lo hiciste la última vez. En esta ocasión, el viento soplará con fuerza y extenderá unos puentes de madera que podrás aprovechar para cruzar. Entra en al torre y sube las escaleras.



BOSQUES DE FARONE

Tras la escena, no pierdas un segundo y ve directo a los bosques de Farone. Estos se encuentran en la región de Latoan, donde comenzaste la aventura. Usa a Midna para que te teletransporte a "N - Bosques de Farone". Avanza hacia el norte y salva al mono en apuros. Como recompensa, el monito te contará que ha descubierto un precioso bosque al orto lado del acantilado. En la pared derecha verás una pequeña rampa. Si subes, Midna te ayudará a saltar hasta el otro lado. Elimina a un par de molestos murciélagos y continua por encima de las plataformas giratorias (deberás esperar sobre la segunda a que esta apunte hacia el este y el oeste). Cruza por encima de las cuerdas evitando los afilados troncos que se balancean y párate delante de la piedra del aullido para aprender una canción nueva con la que llamar al lobo dorado. A la vuelta, entra en la cueva.

ARBOLEDA SAGRADA

Al entrar en la arboleda, verás otra piedra de donde aprender un aullido nuevo. Ejecuta correctamente la secuencia para invocar a Skull Kid y a sus marionetas. Avanzar por la arboleda puede ser un poco complicado ya que no tendrás mapa, pero si agudizas el ido, podrás escuchar la trompetilla de Skull Kid cuando te estés acercando. Deberás seguirle y centrarte en golpearle cuando le veas. Por cada golpe, abrirá una zona nueva del bosque y se esconderá en ella. Cuando le hayas golpeado las suficientes veces, te llevará a una arena donde podrás luchar contra el a modo de jefe. Vencerlo no es complicado. Sigue quitándote de en medio las molestas marionetas y cuando tengas la oportunidad, golpea a Skull Kid. Tras derrotarle, podrás seguir tu camino.

Sitúate sobre el símbolo de la trifuerza y aúlla. Iniciarás un puzzle dónde deberás colocar a las estatuas en su posición inicial, guiándolas entre los bloques. Sigue esta secuencia: izquierda, abajo, derecha, derecha, arriba, izquierda, arriba, arriba, izquierda, abajo, abajo, derecha y arriba. Con esto podrás pasar y hacerte con la Espada Maestra.

Antes de marcharte, vuelve a la arena donde te enfrentaste a Skull Kid. Usa una bomba para reventar una roca en el centro de la arena, transfórmate en bestia, elimina al espectro y usa tus sentidos para escarbar y llegar a una habitación oculta. Aquí recibirás una pieza de corazón una vez elimines a todos los monstruos. Sal de la habitación usando el haz de luz y teletransportate a la Ciudadela. Según aterrices, transfórmate en humano.

Ve directo a la Tasca de Telma. Allí conocerás a un grupo de aventureros que también busca la paz en Hyrule. Habla con ellos y examina el mapa. Se marcará una posición cerca del lago Hylia. Sal de la ciudadela por la salida sur. Allí, al lado izquierdo de las escaleras encontrarás al lobo dorado y aprenderás una nueva técnica. Cuando estés listo, teletransportate al lago de Hylia y ve al punto marcado en tu mapa. En lo alto de la colina, verás una torre. Escálala y habla con el viejo que está arriba. Cuando le digas que estás interesado en ir al desierto, te dará una carta para Tobías. Antes de entregársela, puedes hacerle una visita a una cueva que hay al suroeste de la torre. Procura entrar con, al menos, un candil completo y 15 bombas. Es un laberinto en donde podrás encontrar hasta tres almas de espectro y una pieza de corazón. Permanece atento a los "chuchus" ya que podrás obtener liquido amarillo para rellenar el candil. Cuando salgas de la cueva, busca justo delante de la salida una piedra del aullido. Podrás aprender una nueva canción y con ello una nueva técnica mas adelante.

Cuando estés listo, ve a hablar con Tobías y enséñale la carta de Perícleo. Te preguntará si quieres volar hasta un oasis. Dile que si.

DESIERTO DE GERUDO

Nada más entrar al desierto, pon rumbo hacia el este. Deberías ver un enorme monolito al fondo. Acércate a el y sube al montículo donde esta clavado (deberás usar la Zarpa con el árbol y con el bicho que pulula en círculos por el aire). Al acercarte al monolito, Midna te dará la opción de teletransportarlo. Llévalo al "Gran Puente de Eldin". Vuelve al desierto y avanza en dirección norte, hacia los cuatro pilares que verás al fondo. Cuando te estés acercando, serás atacado por dos de esos enormes gorrinos. Deberás tumbar al jinete y hacerte con uno de los "corceles". Apunta hacia la puerta norte y usa la carrera de tu gorrino para hacerla saltar por los aires. Sube los escalones y encontrarás al lobo dorado. Habla con él para aprender una nueva técnica y sigue avanzando hacia el norte, hasta la siguiente zona. Llegarás a un campamento repleto de torres vigía. Avanza hacia el este con cautela y elimina a todos los vigías que veas. Si uno de ellos te localiza, te atacará un grupo de enemigos. Recorre el campamento en busca de uno de esos gorrinos sobre una hoguera. Cerca, un enemigo te dará la llave para abrir la puerta del centro al matarlo. Además, si apagas el fuego y golpeas al gorrino hasta destruirlo, obtendrás una pieza de corazón. Ve al centro de la zona y abre la puerta. Dentro deberás derrotar a un enorme enemigo equipado con una enorme hacha. Es lentísimo en sus movimientos, a si que no deberías tener problema en acabar con él. Tras derrotarlo, el enemigo huirá y prenderá fuego al lugar. Monta en el gorrino y úsalo para reventar la puerta de salida. Esto te llevará directo a la entrada al Patíbulo del desierto. Antes de entrar, sube las escaleras y ve a la derecha. Podrás hacerte con un Alma de Espectro.

continuará...

Obviar las discusiones sobre la nota del Zelda TP

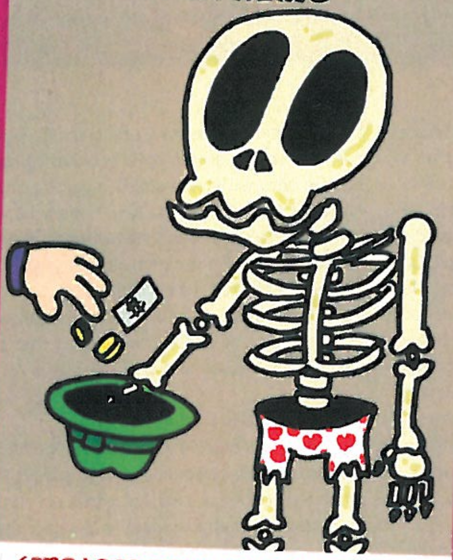
Chiarafan llora si te metes con la PS3.

Forrar de amianto las amígdalas de los colaboradores

Buenas mozas casaderas, venid a Némesis

xtreme SUPERJUERGAS

EL TAROT XTREMO



(Nº3) CADAVER, FAN DEL RETRO

Debido al precio de los juegos de Virtual Console y Live Arcade, vendió su cuerpo a las corporaciones médicas. Su alma mendiga por el Metro.



John Tones, los disfraces de Pac-Man y el merchandinsing de Hello Kitty! El triunvirato del horror.

Se rumorea que nos cambian las teles. Ya era hora: las Tele funken en blanco y negro son cool, pero nos dan migraña



MelonGasoil descubre la pana y los móviles. Lo mejor es que, estando contento, escribe gratis. Es tonto el pobre.



Diana Radetski (la chica de arriba), PR de Virgin, con su tarta de chocolate (la cosa marrón de abajo)

Diario de la Redacción

10 enero – A John Tones le llega una misteriosa cesta de Navidad llena de vino carísimo. A día de hoy, sigue sin saber quién la ha remitido. El vino carísimo ha durado medio cierre.

15 enero – Chiarafan descubre el nuevo Starbucks cercano a la redacción. Se le nota más nervioso, pero más fibrado.

19 enero – Nemesis y Tones asisten estupefactos a la pelotera y los insultos de cuatro mostrenquines en los foros de elotrolado. Lo mejor, la creación del concepto "opinión objetiva" y los mensajes llenos de faltas de ortografía en los que nos llaman analfabetos.

23 enero – Stan By parte hacia Las Vegas para cubrir el Gamer's Day de Midway. Los bolsillos, llenos de dólares para comprar juegos despampanantes. Parece experimentar cierta atracción hacia las camareras siliconadas. Veremos.

TOPS <

GAME

NINTENDO DS

01 BIG BRAIN ACADEMY
02 NEW SUPER MARIO BROS
03 NINTENDOGS: DÁLMATA Y COMPAÑÍA
04 POKÉMON MUNDO MISTERIOSO: E.D.R.A.
05 MARIO KART DS

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 NEED FOR SPEED CARBONO
03 FIFA 07
04 BUZZ SPORTS QUIZ+CONTROLLERS
05 TEKKEN 5 (PLATINUM)

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 6
02 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
03 LOS SIMS 2: MASCOTAS
04 DAXTER
05 TEKKEN: DARK RESURRECTION

XBOX 360

01 GEARS OF WAR
02 CALL OF DUTY 3
03 PRO EVOLUTION SOCCER 6
04 NEED FOR SPEED CARBONO
05 RAINBOW SIX VEGAS

¡LOS GANADORES!

CONCURSO DEVIL MAY CRY 3 S.E.

JOSÉ A. MORENO PATROCINIO (MURCIA)
Mª LUISA GARCÍA SEVILLANO (MADRID)
ANTONIO M. RODRÍGUEZ LOSADA (LUGO)
JOSÉ A. PERDOMO SANTANA (LAS PALMAS)
FABIAN ROSQUETE HERNÁNDEZ (TENERIFE)
JAVIER CÁMARA OLTRA (ALICANTE)
JOSÉ VICENTE CUSY GARCÍA (VALENCIA)
LUIS M. HERNÁNDEZ GIL (MADRID)
INMACULADA GARCÍA GUIRAL (CÁDIZ)
FRANCISCO SÁNCHEZ GARCÍA (ALBACETE)
PACO PÉREZ AGUILERA (VALENCIA)
DAMIÁN ADROVER BOVER (MALLORCA)
JAVIER LÓPEZ PÉREZ (BARCELONA)
JUAN D. GÓMEZ MARTÍNEZ (TARRAGONA)
MARIUS ROIG ABAD (BARCELONA)
Mª DOLORES JIMÉNEZ SAETA (VALENCIA)
JOSÉ PELÁEZ FERNÁNDEZ (VIZCAYA)
JONATHAN GARCÍA VILLENA (BARCELONA)
ARTURO MICÓ PARDO (VALENCIA)
PEDRO J. CASTILLO TIMONER (CASTELLÓN)
SALVADOR MARCOS VERGARA (MURCIA)
ALBERT BELLERA VILA (BARCELONA)
JOSÉ A. MAGRO LLANO (VIZCAYA)
PABLO JIMÉNEZ GANTES (MÁLAGA)
JUAN JOSÉ PÉREZ RÍOS (MADRID)

CONCURSO CONSOLAS GP2X

GANADORES DE 1 CONSOLA Y ACCESORIOS:
RAÚL COLLADO PÉREZ (BARCELONA)
YENLIN LEE (MADRID)
RUBÉN MORENO NÚÑEZ (BARCELONA)
RUBÉN BRASÓ GÓMEZ (BARCELONA)
TELMO CRESPO FERNÁNDEZ (PONTEVEDRA)

GANADORES DE 1 CONSOLA:
AMADEU MARTÍNEZ PACHECO (BARCELONA)
VÍCTOR SABATÉ MONTOYA (BARCELONA)
MARTÍ SANTANDER (BARCELONA)
RAQUEL NOGALES SORIANO (BARCELONA)
LLORENÇ MAZA NAVARRO (BARCELONA)
JONATHAN RODRÍGUEZ GRANDE (BARCELONA)
HÉCTOR SOTO SALLENT (BARCELONA)
ALEJANDRO GONZÁLEZ FERREIRA (PONTEVEDRA)
CARLOS ESCUDERO ENCINAS (MADRID)
ROBERTO CERVANTES URBANO (TARRAGONA)

CONCURSO NINTENDO DS

GANADORA DE 1 CONSOLA:
CONCHI FEITO MONTERO (MADRID)

GANADORES DE 1 MP3 PLAYER
ROBERTO DEL VALLE RIVERA (SEVILLA)
JOSÉ MALANDA URIARTE (VIZCAYA)
FAUSTINO MORENO RIVAS (GRANADA)
RICARD CAMPENY SOLÀ (BARCELONA)
CRISTÓBAL ORTIZ SORIA (BARCELONA)
AITOR NEVADO MEZQUITA (MADRID)
ALEJANDRO MORAÑO MUR (BARCELONA)
MIGUEL ÁNGEL GARCÍA GÓMEZ (MADRID)
FRANCISCO J. VALIENTE TORRENTE (BALEARES)
LLORENÇ MAZA NAVARRO (BARCELONA)

FONDOS

Envía FONDO seguido del nombre de la imagen que quieras al 5575. Ej: FONDO ANGELITA
Suscríbete a los fondos de chicos más explosivos: Envía ALTA ZETACHICO al 7733. Compatible con móviles multimedia. Requiere 2 sms

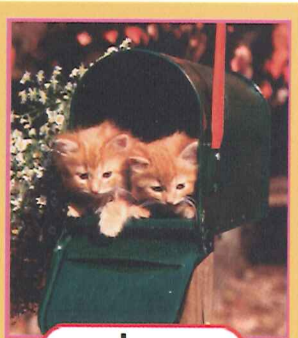
TOP · NUEVOS



angelita

hada8 · hada · hada33 · amorcisne

diablilla · nenes · rulos · feroz1



enbuzon

gatines · gordi · enamorado · diabla5 · gatosamor · iloveu · kiss2 · 3dleon · tequiero

asturias · huesito · gordita · hadita4 · dragon32 · besito1 · diablillo7 · soymala1 · 3dhada

Vip Móvil 5575

SER DIFERENTE ESTÁ EN TU MÓVIL
Coste del mensaje 1,2 € + IVA

CONFIGURA TU MÓVIL

Si tu móvil no está configurado para recibir productos multimedia envía CONFIGURAR al 5575.
Requiere 2 sms

FONDONOMBRES

Envía FONDO seguido del código del que quieras y tu nombre al 5575.
Ej.: FONDO HADASEXY13 BORJA

Requiere 2 sms

hadasexy13 · hadita · enbikini1 · dragon32 · hadapinup · 3dcalaveras · elfo1

¡LIMPIA TU PANTALLA!

Si quieres hacer desaparecer el logo de tu operador, envía BORRAR al 5575 y la pantalla de tu móvil quedará limpia. Sólo modelos Nokia.
Requiere 1 sms

ANTES · DESPUÉS

HORÓSCOPO

Los astros te lo cuentan todo

Envía HOROSCOPO seguido del signo que quieras consultar al 5575
Ej.: HOROSCOPO LEO

ORÁCULO

Pregúntale lo que desees, el oráculo te lo cuenta...

Envía ORACULO seguido de aquello que te preocupa al 5575
Ej.: ORACULO AMOR

Requieren 1sms

¡Música ORIGINAL!



Si quieres bajarte un videoclip
Envía VIDEO seguido del código del que quieras al 5575.
Ej.: VIDEO CARRASCO

Si quieres bajarte sonido original

Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: SONITONO SOLDADO

Tema	Código	Tema	Código
DAVID BISBAL - SOLDADO DE PAPEL	SOLDADO	DAVID BISBAL - QUIÉN ME IBA A DECIR	DECIR
Batuka Power - Bendita	bendita	David Tavare - Summerlove	summer
Aventura y Don Omar - Ella Y Yo	ellayyo	La Caja De Pandora - Acuérdate Bien De Mi Cara	yahora
Antonio José - Te Traigo Flores	flores	La Banda Del Puente Rojo - Yasuri Yamileth (La Gillette)	gillette
La Caja De Pandora - Por Hacerte Sonreir	sonreir	Merche - Bombón	bombon
Merche - Eras Tú	eras	September - Satellites	satellites
David Bisbal - Amar Es Lo Que Quiero	amares	JMP - Toda La Noche	lanoche
Manu Tenorio - Entenderás	entenderas	David Bustamante - Bésame	besame
Mario Mendes - Después Te Vas	despues1	Kate Ryan - Alive	acuerdate
O.T. 2006 - Dos Mares	dosmares	Manuel Carrasco - Y Ahora	alive

Videos requieren 3 sms

Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitonos 3 sms

TOP

Envía TONO, POLITONO o SONITONO y el código al 5575. Ej.: SONITONO ANIMALES
Movilisto advierte que algunos tonos de señal de llamada son versiones propias de grandes éxitos.
V.O VERSIÓN ORIGINAL (música y voz originales del cantante) S SONIDO REAL (sonitono) Tonos y politonos requieren 2 sms. Sonitonos 3 sms.

1	Los Animales De Dos En Dos... Uah Uah!	V.O animales
2	Lucky Twice - Lucky	V.O lucky
3	Kill Bill (Silbido)	S silbido
4	Salve Rociera	S salve
5	Noche De Sexo	S desexo
6	Dover - Let Me Out	V.O letme
7	Holly Dolly - Dolly Song	V.O dolly
8	El Ultimo Mohicano	S mohicano
9	David Bisbal - Torre De Babel	S babel
10	Aire Ke Respiro (Por eso te canto...)	S respiro
11	Ni Una Sola Palabra	S palabra
12	David Bisbal - Silencio	V.O silencio
13	Melendi - Kisiera Yo Saber	S kisiera
14	Libertá (Hip Hop)	S liberta
15	El Arrebato - Ojú Lo Que La Quiero	V.O oju

ÉXITOS

canción	código
Soraya - Self Control	V.O selfcontrol
O.T. 2006 - Adelante	V.O adelante
Angelito Vuela	S angelito
Besos	S besos
Labios Compartidos	S labios
Hips Don't Lie	S hips
No Te Vistas Que No Vas	S vistas
Nuestro Amor	S nuestro
Con Un Porrito En La Mano	S porrito
Rakata	S rakata
Te Busqué	S tebusque
Tu Recuerdo	S recuerdo
Conteo	S conteo
Por La Boca Vive El Pez	S elpez
So Payaso	S payaso
Es Como La Cocaína	S cocaina
Gasolina, Sangre Y Fuego	S yfuego
Paquito El Chocolatero	S paquito

CINE Y TV

canción	código
La Muerte Tenía Un Precio	S lamuerte
Piratas Del Caribe	S caribe
Rebelde	S rebelde
Voy A Vivir (Anuncio Hormigas)	S avivir
Ghost	S ghost
La Pantera Rosa	S pantera
Como En Un Mar Eterno (BSO Yo Soy La Juani)	unmar
El Bar Coyote	S coyote
El Padrino	S padrino
Te Falta Veneno (Yo Soy Bea)	S tefalta
El Exorcista	S exorcista

LO ÚLTIMO

Te Lo Agradezco Pero No	agradezco
Si Estoy Loca	S estoyloca
BSO Casino Royale	casino
Por La Noche	porlanoche
Venus Y Bacco	bacco
Patience	patience

JUEGOS

Envía JUEGO seguido del código del que más te guste al 5575
Ej: JUEGO PARTY

SUPERVENTAS

party · millonario

cupido · diamantes · bandicoot

sonic · zuma · burbujas

Requieren 3 sms excepto party, millonario, bandicoot, sonic y cupido que requieren 4 sms.



12+
www.pegi.info
¡Salva la Espada de Mana de las garras del mal!
CHILDREN of MANA
NINTENDO DS lite
SQUARE ENIX
De los creadores de FINAL FANTASY, llega una nueva aventura épica.
Mide tu espada con el mal para salvar el Árbol Sagrado de Mana, jugando en solitario, o con tres compañeros en modo multijugador inalámbrico.
Prepárate para entrar en el mundo de CHILDREN OF MANA.
CONEXIÓN INALÁMBRICA
PANTALLA TÁCTIL
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD All Rights Reserved. CHILDREN of MANA, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. TM,® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO